

GTM®
HABLAMOS DE VIDEOJUEGOS
#45
SEPTIEMBRE
2019
KAIT DÍAZ · JD FENIX · DELMONT WALKER · MARCUS FENIX
GEARS 5
KAIT DÍAZ TOMA EL CONTROL
LINK'S AWAKENING
BLACKSAD: UNDER THE SKIN
WOLFENSTEIN YOUNGBLOOD
POKÉMON GO
TAKASHI TEZUKA
MEJOR REVISTA
2018




GTM

NÚM. 45 - SEPTIEMBRE 2019

**DIRECTOR**
JUAN TEJERINA
**SUBDIRECTOR**
JUAN PEDRO PRAT
**JEFE DE REDACCIÓN**
BORJA RUETE
**EDITORA**
MARTA GARCÍA VILLAR
**A FONDO**
ALEJANDRO CASTILLO
**LEVEL UP!**
JUAN PEDRO PRAT
**INSERT COIN**
JAVIER BELLO
**REDACCIÓN**
ÁNGELA MONTAÑEZ
FERNANDO BERNABEU
GEMMA BALLESTEROS
INOCENCIO ESPEJEL
JUAN C. SALOZ
MARC ARAGÓN
MIGUEL ARÁN
RAMÓN MÉNDEZ
ROBERTO PINEDA
SERGIO C. GONZÁLEZ
**COLABORAN**
ADRIÁN SUÁREZ
ALEJANDRO REDONDO
BRUNO SOL
CARLOS FORCADA
JUAN MONTES
JULIÁN PLAZA
JOSÉ ÁLAMO
LAURA LUNA
PAZ BORIS
RAFA DEL RÍO
**DIRECCIÓN DE DISEÑO**
JUAN TEJERINA
**DISEÑO Y MAQUETACIÓN**
JAVIER BELLO
JUAN PEDRO PRAT
**DIRECCIÓN DE ARTE**
SERGIO MELERO
**ILUSTRACIÓN**
EVA M. MARTIN
HELENA "AREIDOLIA"
HELLYON WHITE
ISABEL M. FERNÁNDEZ
JAUME FONT ROSSELLÓ
JOSÉ "YUKARO"
SELENE "YUE" MIZUKIRZ
**CORRECCIÓN**
BORJA RUETE
MARTA GARCÍA VILLAR
SERGIO C. GONZÁLEZ
**LOGÍSTICA Y SOPORTE**
RAMIRO DÍEZ

**GAMES TRIBUNE MAGAZINE**



**ISBN:** 978-84-120759-2-2
**DEPÓSITO LEGAL:** M-29189-2019
**PORTADA:** GEARS 5
**PRIMERA EDICIÓN:** SEPTIEMBRE 2019

IMPRESO EN GALICIA

# septiembre 2019



## a fondo





## en portada





## level up!



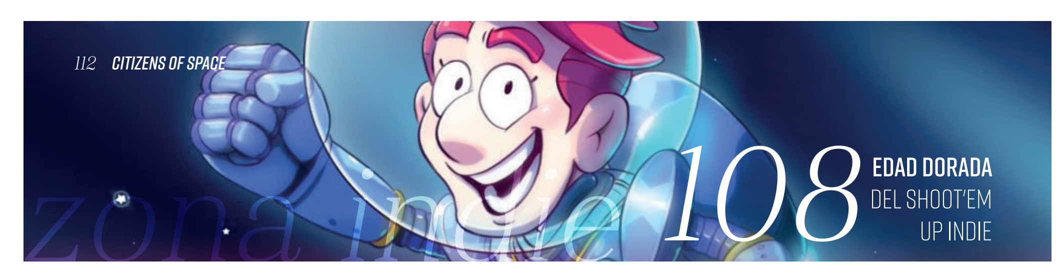






## insert coin



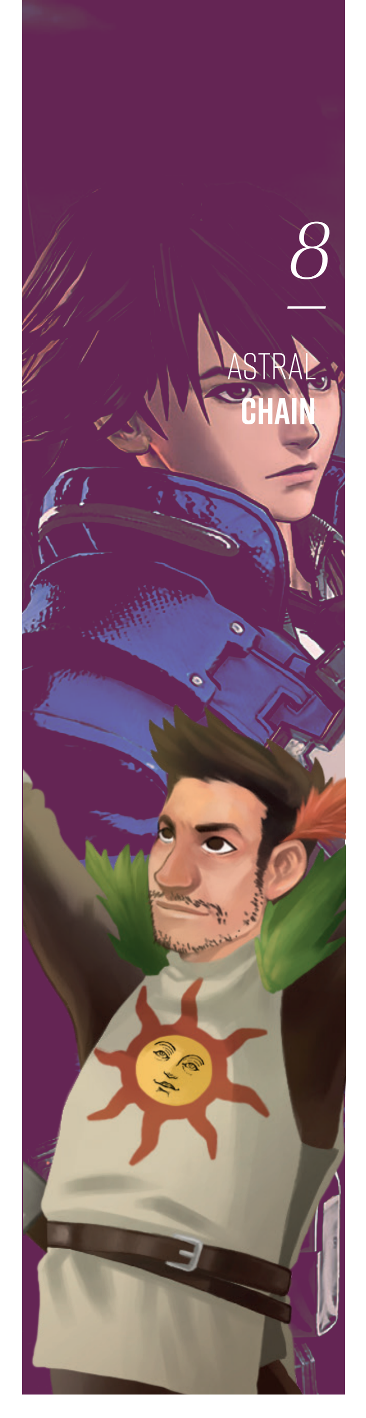


## zona indie





## la tribuna




## ROBE PINEDA

*@robepineda9*

**REDACTOR**

...

Tiene un orangután en el sótano y además es un ferviente seguidor del Betis. Entre sus aficiones, destaca rezarle a Miyazaki todos los domingos y... *Praise the Sun*.

—




## BORJA RUETE

*@bruete*

**REDACTOR JEFE**

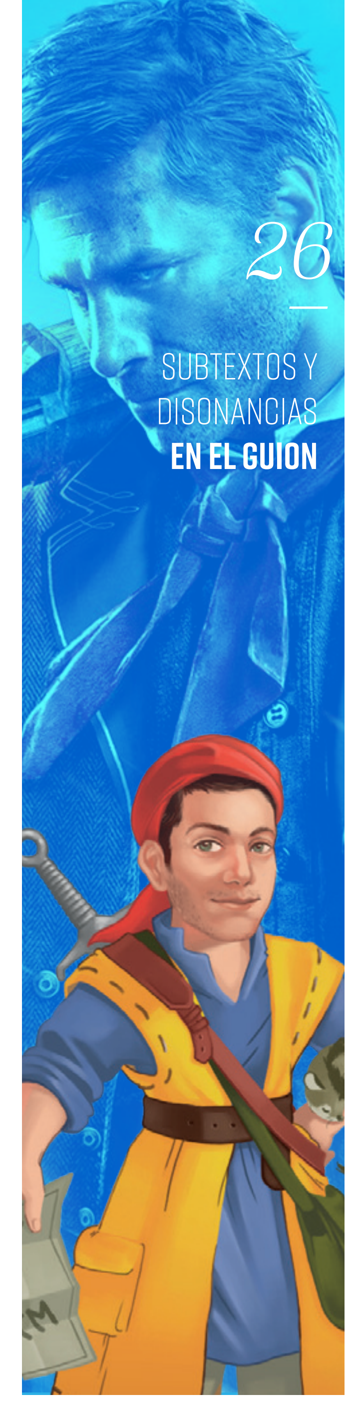
...

Nuestro paladín de la ortografía y férreo miembro del Credo de la Gramática. Borja es periodista, habla japonés y practica la brujería. En la redacción, se le conoce como «el pelaso».

—

**Puedes leerle también en:**

*Meristation*




## J.CARLOS SALOZ

*@jcsaloz*

**REDACTOR**

...

A pesar de ser «el chico nuevo», Juan Carlos aporta un gran componente periodístico a nuestras páginas, es un periodista todoterreno ¡y jamás falla una fecha de entrega.

—

**Puedes leerle también en:**

*Fotogramas*




## INOCENCIO ESPEJEL

*@GamerEnfurecido*

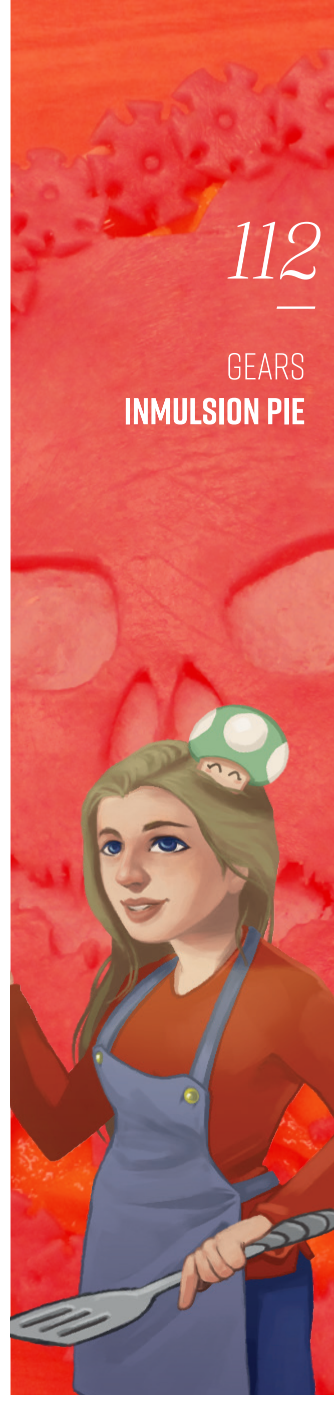
**REDACTOR**

Aunque la furia corre por sus venas, cuenta la leyenda que, en realidad, es una de las mejores personas del equipo. Disfruta criticando, aunque siempre con humor.

—

**Puedes leerle también en:**

*Marca Player DX*




## GEMMA BALLESTEROS

*@ Rikkura*

**REDACTORA**

...

Vitalidad, energía y positivismo emanan de Gemma. Pone su alma en todo lo que hace y compagina su canal de YouTube con las maravillosas recetas que te traemos cada mes.

—

**Síguela en YouTube:**

*Cocina con Gemma*

*Cocina Geek*




## RAFA DEL RÍO

*@Rafa_SK1*

**COLABORADOR**

...

Gran veterano del sector que se autodenomina «yayogamer» y padre de una futura videojugadora. Ha pasado por muchas de las cabeceras más importantes del panorama y rechaza de manera frontal el postureo que comienza a apoderarse del sector.

—

**Puedes leerle también en:**

*Mundogamers*

EDITORIAL

# Una industria falta de atención



*POR JUAN TEJERINA*

El número que sostienes en tus manos es uno muy especial. No sólo se trata del último ejemplar con el diseño que nos ha acompañado desde hace más de un año, sino también un número en el que **hemos tenido la oportunidad de visitar uno de los estudios de desarrollo más prominentes de la industria española**. En Pendulo Studios nos han abierto sus puertas para poder ver, con nuestros propios ojos, cómo son los días previos al lanzamiento de un videojuego.

Como sabrás, *Blacksad: Under the Skin* —el título que se encuentra en el horno de Pendulo Studios— es una de las posibles portadas de este mes y queríamos brindaros un contenido a la altura. Mucho se ha hablado sobre el apoyo de la prensa española a la industria local y lo cierto es que desde *GTM* **siempre hemos mostrado nuestro respaldo** a un sector que tiene muchísimas dificultades para salir adelante. Es importante dar cobertura a los grandes lanzamientos internacionales que todos esperamos, sí, pero también es un ejercicio de responsabilidad darle luz a aquellos títulos que se producen en una industria en la que, quizás, el día de mañana pueda **estar trabajando quién lee estas líneas**. Y es que no podemos obviar que cuando el videojuego es tu pasión, es completamente comprensible que quien lee acerca del ocio electrónico tenga también, como objetivo profesional, acabar dedicando su vida a ello. Al final, este es un círculo muy pequeño, mucho más de lo que podemos llegar a imaginar.

A lo largo de mi vida profesional, he tenido la gran suerte de trabajar codo con codo con grandes periodistas y aprender unas cuantas cosas de las que no aparecen en los libros de texto. Tras más de cuatro años al ti-

món de *GTM*, he podido vivir en mis propias carnes un sinfín de anécdotas sobre la industria y he aprendido un poco sobre **cómo funciona el periodismo de videojuegos** en este país. Algunas de las cosas que aprendes en primer lugar es que las empresas extranjeras son difícilmente alcanzables. Acceder a Nintendo, Sony o Microsoft —o cualquiera de sus estudios— no es **para nada sencillo**. En el momento en que tratas de hacerlo, se ha de poner en marcha una **maquinaria burocrática** en la que está implicada mucha gente y que acaba traduciéndose en trabas y negativas. Si quieres hablar con «X» has de seguir ciertos pasos, solicitudes y contactos que acaban diluyéndose en un laberinto burocrático diseñado para hacer desistir al más tenaz. **Tu tarjeta de acceso es el número de lectores** que te endorsan y, como desde esta casa nunca hemos utilizado nuestro número de socios como moneda de cambio, lo cierto es que **es bastante complicado acceder a los grandes de la industria**. Esto deja al sector del periodismo español en una situación precaria donde la información debe ser sustraída de otros medios más próximos a las fuentes o, en el mejor de los casos, de la nota de prensa que emiten los departamentos de comunicación de estas grandes empresas. Información controlada, acotada y bien medida. **Acceder a las fuentes es, en definitiva, muy complejo.** Una entrevista es una experiencia de riesgo y un golpe de suerte. Tan sólo he de remitirme al editorial que le dedicamos a la última GameLab.

Sin embargo, **la cosa cambia cuando hablamos de la industria española**. Los accesos se simplifican. Las comunicaciones son ágiles y la cooperación es total. **Se eliminan barreras y se trabaja mejor**, mucho mejor, porque al afán de informar del periodista se suman las ganas del entrevistado de dar a conocer aquello en lo que lleva mucho tiempo dejándose la piel. **La industria española está falta de cariño** y no es algo que diga yo, es algo que he podido sentir al hablar con ellos. *GTM* es un medio minúsculo, humilde y de recursos limitados. Una revista que hacemos, entre todos, por amor al arte y en nuestros ratos libres. Una revista que **no nos da de comer** y que compaginamos con aquellos trabajos que ponen el pan sobre la mesa. Y, sin embargo, tras visitar Pendulo Studios me quedó una sensación aciaga, **¿por qué no se le presta más atención al sector local?** Es fácil denostar un juego cuando no sabes lo que hay detrás, pero resulta muy difícil no sentir empatía por todas esas personas a las que has visto trabajar tan duro a escasos días del lanzamiento. Personas como tú y yo, que ponen toda su pasión en hacer realidad algo. Personas que, no lo olvidemos, están contribuyendo a crear un sector sostenible en el que el día de mañana muchos de los que leen estas líneas podrían llegar a trabajar. **Personas que están creando un lugar** que invitará a soñar a muchos sin tener que hacerlo más allá de sus propias fronteras.

Y sin embargo, ignoramos nuestro sector. Tanto es así, que desde Pendulo nos reconocían, con cierta tristeza, que la cosa está tan difícil que **incluso la financiación de los estudios españoles proviene de países extranjeros**. Y es que aquí, pocos apuestan por el vídeojuego y la cultura.

Desde *GTM* sabemos muy bien que una portada de *Blacksad* nunca venderá tanto como una de *Zelda*, pero **nos sentimos orgullosos** de poder dedicarle unas cubiertas a *Blacksad* y aún más de ver cómo no son pocos los lectores que han decidido hacerse con ella y demostrar su apoyo.

**El apoyo a la industria española es importante**, especialmente cuando las cosas se hacen bien. No se trata de dar visibilidad a cualquier título carente de calidad sólo por llevar el sello local, se trata de **prestar atención a aquellos productos de calidad** que, con presupuestos mucho más reducidos que las grandes producciones internacionales, son capaces de hacer cosas sorprendentes gracias al talento y pasión de unos pocos.

Son muchas **las responsabilidades** que se le atribuyen a la prensa. Desde la comodidad de mi teclado, sólo puedo decir que es primordial acercarle al gran público los títulos que se están haciendo aquí. Es importante, porque muchas veces ni tan siquiera lo saben. Es importante, porque es una bonita manera de contribuir a que esta industria crezca y quizás, el día de mañana, **pueda ser el presente de muchos** que hoy tan sólo se atreven a soñar. ■

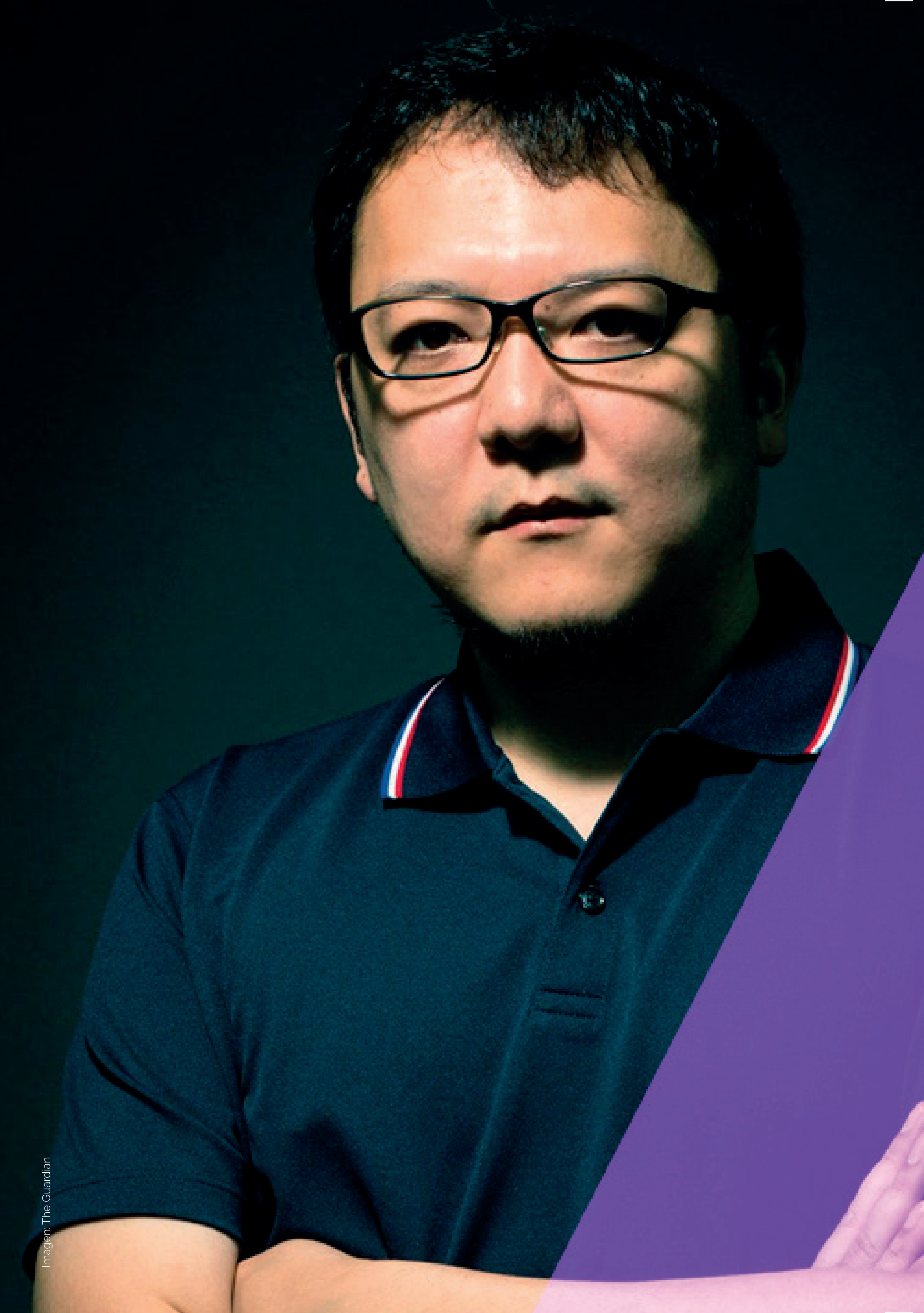


Imagen: The Guardian

“

Personalmente, quiero que mis juegos sean descritos como «satisfactorios» más que como «difíciles»

”

HIDETAKA MIYAZAKI



**ASTRAL CHAIN**

—

**Desarrolla**: Platinum Games
**Precio**: 64,99€
**Lanzamiento**: 30 de agosto de 2019
**Textos**: Castellano
**Voces**: Inglés

CRÍTICA

# ASTRAL **CHAIN**

POR **ROBERTO** PINEDA

**NINTENDO SWITCH**

Hablar de **Platinum Games** es hablar de uno de esos estudios cuyas obras nunca dejan indiferente a nadie. No importa si apuntamos a *Bayonetta, Vanquish* o *NieR: Automata*, todos son muy distintos entre sí; son únicos y cuentan con una auténtica legión de seguidores. En esta ocasión, su nueva apuesta llega para dejar claro que, para bien o para mal, sabe desmarcarse de lo que cualquier otro título es capaz de ofrecer. Y es que, poco después de superar el ecuador de 2019, *Astral Chain* se estrena con el cometido de nutrir el catálogo de Nintendo Switch con **un sorprendente *hack and slash***.

Todos —o casi— hemos fantaseado alguna vez con la posibilidad de que el ser humano se vea amenazado por una invasión, ¿no? El director del juego, **Takashi Taura**, sí. En su decadente visión del futuro que el destino tiene preparado para todos y cada uno de nosotros, el último bastión de la humanidad sobrevive en el interior de una imponente metrópoli conocida como El Arca. Este lugar parece un resquicio en el que mantenerse a salvo de las quimeras; criaturas provenientes de otra dimensión y capaces de ocultarse al ojo humano.

Como no podía ser de otra forma, estos enigmáticos seres no tardan demasiado tiempo en penetrar las defensas de la ciudad. ¿Su objetivo? Nadie puede imaginarlo. ¿La solución? Siempre se puede recurrir a la policía... pero no a la que habitualmente vemos patrullar las calles de nuestra localidad, sino a **Neuron**, una división de agentes especializados en el uso del arma que define la propia naturaleza de *Astral Chain*: las legiones.

LOS DE SIEMPRE HACIENDO LO DE SIEMPRE

# PLATINUM GAMES NUNCA DEFRAUDA

Batallas profundas y espectaculares, en las que golpear a todo lo que se mueva es el camino más corto hacia una muerte segura. Una clara muestra de por qué el estudio japonés vuelve a brillar en la faceta que le ha llevado a los altares de un género en el que solo despuntan los mejores.

Durante las dos semanas que llevo despedazando quimeras, hay una pregunta para la que todavía no he hallado la respuesta: **¿Qué es exactamente *Astral Chain*?** No sabría si definirlo como *hack and slash* puro, como aventura de acción e incluso como RPG. Y es que todas las etiquetas que le ponga se quedan cortas para encasillar en un género determinado a un trabajo tan rico y repleto de matices. En cualquier caso, lo importante es que el título que tenemos entre manos **es único en su especie**, hace muchas cosas bien y otras no tanto, pero, en resumen, os aseguro que hablaros de él no es suficiente para descubrirlo; tenéis que vivirlo en vuestras carnes.

Al inicio de estas líneas mencioné a las famosas **legiones: armas vivas que permanecen ligadas a su portador** gracias a una cadena astral —nunca mejor dicho— y están diseñadas tanto para luchar, como para acatar sus órdenes. Su lealtad es incuestionable, no poseen consciencia propia como para actuar fuera del vínculo establecido con cada agente y sin su ayuda, el planeta que habitamos estaría condenado de forma irremediable. Por suerte, Neuron decidió otorgarme una de ellas y con la ayuda de mi hermana Akira, puedo presumir de haber salvado a la humanidad. O no.

*Astral Chain* nos permite encarnar a un miembro de **la pareja de hermanos** que protagonizan la historia. Independientemente de nuestra elección, la figura descartada se convierte automáticamente en un personaje trascendental para el devenir de una trama mucho más interesante y compleja de lo que habitualmente encontramos en videojuegos de estas características. Lamentablemente, no puedo hablaros de la misma tanto como me gustaría. De hecho, la propia Nintendo hace hincapié en no desvelar absolutamente nada acerca de los hechos que se suceden más allá de su quinto capítulo. Lo que sí os puedo asegurar es que estamos ante **una de las mejores historias que se han visto en un título de Platinum Games**.

Si me centro en las posibilidades jugables, hay dos facetas muy bien diferenciadas que reflejan lo que os vais a encontrar en cuando os pongáis a sus mandos: **investigación y combate**. Y es que, a pesar de hacer uso de las legiones, los agentes de Neuron no se limitan a luchar; también son detectives. Todo mal tiene un origen y de nada sirve liarse a espadazos sin preguntar qué ha pasado. En este sentido, tengo que reconocer que la exploración no me ha resultado tan gratificante como me habría gustado. El juego brilla en los combates —de los que os hablaré más abajo— y pienso que una mayor presencia le habría sentado como anillo al dedo.

Para empezar, hay que decir que a pesar de la considerable extensión de los entornos que podemos explorar, el diseño de niveles está pensado para que no perdamos demasiado tiempo buscando pistas o encontrando los elementos necesarios para avanzar. Hablamos con diferentes personajes, enumeramos las pruebas encontradas o hacemos uso del **Iris, una especie de visión espectral que nos permite analizar a fondo cada detalle del lugar de los hechos**. La idea de mezclar varios géneros resulta interesante, pero su ejecución no es del todo acertada debido a la apuesta por un desarrollo en el que resulta muy fácil avanzar.

Algo que sí me ha gustado mucho es el hecho de que las instalaciones de Neuron hagan las veces de **base de operaciones**. En ella he pasado mucho tiempo conociendo a otros miembros del equipo, ayudando a mis allegados y mejorando mis aptitudes, ya que el edificio cuenta con diferentes tiendas en las que adquirir objetos consumibles, técnicos que ofrecen la posibilidad de mejorar las armas y equipo e incluso un campo de entre-



namiento en el que poner a punto de mi querida legión mediante el uso de un buen puñado de tutoriales. Todas las misiones son aceptadas desde este lugar, por lo que **siempre hay margen para relajarse antes de salir a velar por la seguridad de los habitantes de El Arca**.

Bueno, creo que ya es hora de abordar el principal atractivo del juego. Y es que, cuando uno ve el logotipo de Platinum Games aparecer en pantalla, automáticamente capta el mensaje: se avecinan grandes batallas. De hecho, la palabra grande se queda corta; **el sistema de combate brilla con luz propia y las posibilidades que ofrecen las legiones son prácticamente ilimitadas**. Las quimeras son extremadamente hostiles, no dejan verse con facilidad y no atienden a razón alguna. El único lenguaje que conocen es el de la violencia, así que solo hay un modo de lidiar con ellas.

Como ya sabéis, una legión solo es capaz de luchar si permanece unida al agente que la posee. Su presencia en el campo de batalla es temporal debido al consumo de energía que supone desplegarlas y su efectividad queda sujeta a la cercanía con su portador, de una forma similar a lo que sucede con los Blades en *Xenoblade Chronicles 2*. Al igual que nuestra compañera, nosotros también podemos ejecutar ataques por nuestra cuenta, aunque finalmente es ella —bajo nuestras órdenes— la encargada de marcar las diferencias que decantan cada batalla. **Porque la unión hace la fuerza. Porque en las cosas de dos, uno no puede si el otro no quiere.**

Asimismo, me gustaría destacar que el elemento más poderoso de todos no es otro que el mismo que da nombre al título: la cadena astral. **El vínculo que nos une con nuestra legión es una auténtica caja de sorpresas**. ¿Tensar una especie de cuerda para que un enemigo de gran tamaño se tropiece? ¿inmovilizar a nuestros rivales trazando un círculo que les asfixie? ¿usarla como elástico para cruzar largas distancias en cuestión de segundos? Todo es posible. Cada uno de los personajes es controlado con un *stick*, mientras que el lazo que los une actúa como una especie de cuerda multiusos muy divertida de usar. Todo un acierto que acaba dando lugar a **un sistema de combate dinámico, profundo y único en su especie.**

En definitiva, considero que *Astral Chain* es una grata sorpresa. Un título que presenta un conjunto un tanto excéntrico y solo por eso merece una oportunidad. **Platinum Games nunca da puntada sin hilo** y todos sus trabajos cuentan con algún elemento diferencial, de esos que les permiten presumir de personalidad propia. Nunca llueve a gusto de todos y he de reconocer que no todo lo que he visto me ha gustado, pero, sinceramente, el mero hecho de disfrutar como un crío luchando durante largos minutos contra temibles jefes finales me lleva a recomendaros encarecidamente que le deis una oportunidad. ■

"LOS COMBATES CONTRA JEFES FINALES SON MEMORABLES."




**El ojo que todo lo ve**

—

El sistema Iris permite analizar pistas desde una perspectiva fantasmal.



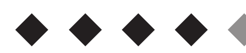


NINTENDO SWITCH · PC · PLAYSTATION 4 · XBOX ONE



# WOLFENSTEIN YOUNGBLOOD

POR ROBE PINEDA



## NUNCA PENSÉ QUE ME DIVERTIRÍA TANTO **MATANDO NAZIS**



Durante los últimos días he sido **Jessie Blazkowicz**. He recorrido las calles de París junto a mi hermana Sophie en busca de nuestro padre, cuyo paradero era una incógnita para todos. Aunque los nazis no nos han puesto las cosas fáciles y el terror se había apoderado de la ciudad del amor, finalmente hemos logrado encontrarle y **poner punto y final al Cuarto Reich**. No ha sido fácil; hemos derramado mucha sangre y la muerte ha estado a punto de llevarnos consigo una y mil veces, pero, si os soy sincero, tengo que reconocer que **nunca me había divertido tanto matando nazis**.

*Wolfenstein: Youngblood* es el resultado de la colaboración entre **Machine Games y Arkane Studios**. Los primeros, genios del *shooter* y los segundos, maestros del diseño de niveles, ¿qué podía salir mal? Como el experto en el manejo de armas —y en el género— es mi compañero Alejandro, le dejaré a él la faceta FPS, mientras que yo me centraré en abordar el interesante diseño de un titulo que llega sin hacer demasiado ruido, pero que cuenta con argumentos más que suficientes como para convertirse en **una de las grandes sorpresas del año en lo que a juego cooperativo se refiere**.

Aunque no es la primera vez que la saga se atreve con las mecánicas de exploración, nunca antes la había visto como hasta ahora. La mano de Arkane Studios se nota en cada decisión y más allá de ser un gran FPS —que no es poco—, *Wolfenstein: Youngblood* es una aventura muy disfrutable gracias a su elaborado diseño de niveles. Cuando uno se echa a las calles de esta visión desoladora de París, las sensaciones que experimenta no distan mucho de lo que puede sentir al explorar Dunwall (*Dishonored*) o la estación TALOS I (*Prey*). Es cierto que el mundo del título que tenemos entre manos no es tan complejo como del resto de trabajos del estudio galo, pero así mismo, en términos de jugabilidad apuesta por **una fórmula que resulta familiar**.

Durante nuestro viaje, mi compañero ha sido el encargado de abatir a la gran mayoría de enemigos, mientras que yo me he dedicado a encontrar todos y cada uno de los secretos esparcidos por la ciudad. El juego hace uso del ***backtracking*** que tanto nos gusta a los que disfrutamos explorando, ya que siempre queda algo por descubrir en ese callejón al que no podemos acceder hasta tener una habilidad o en esas instalaciones cuya puerta permanece bloqueada por una cerradura infranqueable.

Personalmente, reconozco que mis pretensiones a la hora de ponerme a los mandos de lo nuevo de MachineGames no eran especialmente altas; **pensaba que estaba ante un *spin-off* que no aportaría demasiado** a una franquicia consagrada gracias a su buen hacer en lo que a la acción se refiere. Sin embargo, con el paso de las horas he descubierto lo que para mí ya es una de las sorpresas de lo que va de año. **No imaginaba que podía llegar a divertirme tanto**.

NINTENDO SWITCH · PC · PLAYSTATION 4 · XBOX ONE

# EXPERIENCIA **EN COOPERATIVO**

POR ALEJANDRO CASTILLO

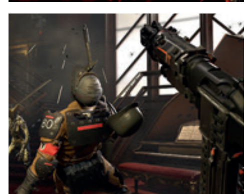


## ARKANE STUDIOS CONVIERTE EN ORO **TODO LO QUE TOCA**

Roberto no estuvo muy decidido al elegir a Jessie. Yo, en cambio, vi en Sophie parte de mi alma macarra que solo dejo ver cuando el sol se despide hasta el amanecer. Hablando de almas, este título vive entre dos mundos completamente diferentes. Arkane Studios siempre ha brillado por las posibilidades que dejaba al jugador en cuanto a la hora de enfrentarse al mundo. **Su obra maestra hasta el momento, *Dishonored 2***, es el ejemplo perfecto de cómo diseñar escenarios desde una perspectiva inteligente, que rompe las barreras de lo cotidiano.







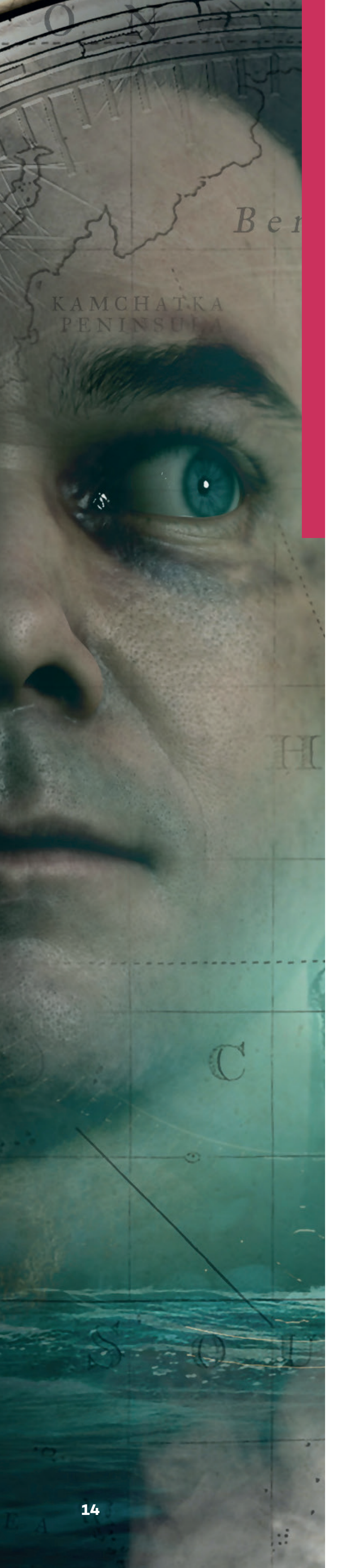
Pero hay un aspecto que es inapelable en la París distópica que plantea *Youngblood*: disfrutar apretando el gatillo. MachineGames ha logrado en apenas cinco años asentar una filosofía *shooter* propia dentro del género actual. Hablo de unas mecánicas de disparo que dejan atrás todas las barreras del realismo para apostar por la vuelta a las raíces. Todos los que hemos pasado por más de un millar de tiroteos sabemos cómo nació el género, de la simplicidad crearon su mayor baza para enfrascarnos en situaciones límite.

Lo que encontré en esta suerte de *spin-off* es una muesca más de la fórmula irrepetible de la nueva generación de *Wolfenstein*. La principal diferencia que encontrarán sus seguidores es la profundidad a la hora de moldear el armamento. Si bien sus dos antecesores practicaban el *first person shooter* en su máxima expresión, aquí los componentes *RPG* echan raíces a través de las diferentes y variadas opciones en accesorios y habilidades. **No todas las armas funcionan de la misma manera** contra el grueso de los enemigos, sino que dependerá del arquetipo al que nos enfrentemos.



Arquetipos que ganan en número de vertientes, como los médicos o ingenieros, capaces de curar y ofrecer protección extra a sus compañeros, respectivamente. **Todo funciona como un engranaje en el que cada pieza cumple su función a la perfección**. Eso sí, diversión aparte, lo que está claro es su naturaleza menor. El número de misiones principales es raquítico, termina justo en el punto álgido de la aventura, por lo que está pensado para expandirse durante el *endgame* en formas de todo tipo: nuevas misiones secundarias, un poder que a nivel jugable da un giro a lo establecido, etcétera.

En conclusión, *Wolfenstein: Youngblood* es una experiencia única que compartir con un amigo de confianza. ■




PS4 · XBOX ONE · PC

# MAN OF **MEDAN**

POR **ROBERTO** PINEDA



## SUPERMASSIVE AFIANZA SU **APUESTA POR EL CINE INTERACTIVO**

Los creadores de *Until Dawn* estrenan la antología *The Dark Pictures* con una interesante aventura de terror en la que las decisiones del jugador deciden el destino de sus personajes.

Nunca me han gustado los barcos. De hecho, ni siquiera he montado en uno. No obstante, como amante del cine de terror no son pocas las veces que me he embarcado en aguas desconocidas. En esta ocasión, el **Duke of Medan** ha sido el modesto yate que me ha permitido contemplar cómo se coloca la primera piedra de un proyecto de lo más ilusionante: la antología *The Dark Pictures*, un conjunto de historias cuyo segundo episodio, *Little Hope*, llegará en algún momento de 2020.

Antes de nada, me gustaría dejar claro que podéis leer tranquilos: no me atrevería a fastidiaros ningún aspecto de **una trama intensa, breve y repleta de variantes.** Lo que sí os diré es que no todo comienza en alta mar, ya que primero toca ponerse en situación y lo primero es acudir a la cita con **El Conservador**, un hombre de mediana edad encargado de hacer que el jugador responda por sus actos. Como si del Guardián de la Cripta (*Tales from the Crypt*) se tratara, esta excéntrica figura presenta la antología de Supermassive Games y avisa de que pronto volveremos a vernos las caras.

No sé cuándo tendrá lugar esa cita, así que por el momento me limitaré a contaros qué tal ha ido mi travesía junto a **Fliss, Alex, Conrad, Julia y Brad**. De estas cinco personas, una de ellas es la capitana del barco y las cuatro restantes, jóvenes intrépidos con ganas de buscar tesoros en alta mar. No es la premisa más original que recuerdo, aunque resulta muy efectiva para comenzar a crear un ambiente que invita a sumergirse —nunca mejor dicho— en la historia. **¿Listos para zarpar?**

Como ya sabéis, la propuesta de *Man of Medan* es muy similar a la que vimos durante los primeros compases de la generación en *Until Dawn*: disfrutar de una historia en la que decidir el destino de **todos y cada uno de sus personajes**. Sin embargo, tengo que decir que tanto puesta en escena, como desarrollo y ritmo son diferentes al título de 2015. En esta ocasión, el estudio británico ha querido ser más contundente a la hora de meter al jugador en una especie de película interactiva y, de paso, más sincero con la naturaleza de su obra.

Sin entrar demasiado en la personalidad de cada personaje, hay que decir que los vínculos entre cada uno de ellos se van reforzando —o destruyendo— en función de las opciones de diálogo que aparecen disponibles en un buen puñado de



"EL PUNTO DE VISTA"

Los ángulos de cámara juegan **un papel fundamental** a la hora de generar inquietud gracias al excelso uso de la perspectiva

conversaciones. Estos niveles de afinidad determinan las posibilidades que surgen en los momentos álgidos de la trama, esos en los que no hay más remedio que tomar una decisión que podría decantar la balanza entre la vida y la muerte. Sea como fuere, **todos los caminos llevan a Roma, aunque es probable que no todos lleguen a ella**.

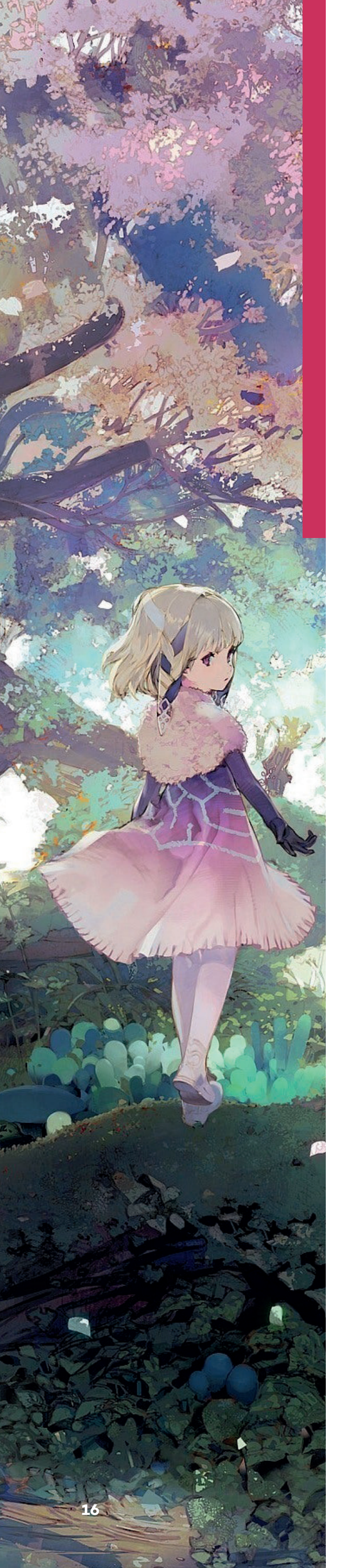
A los mandos, las mecánicas se limitan a desplazarnos por los escenarios, investigar elementos y realizar acciones contextuales. Poco más puedo decir, ya que lo único realmente interesante de *Man of Medan* es vivir su historia. Eso sí, **el brillante empleo de los ángulos de cámara** hace que las secciones en las que apenas debemos recorrer un par de pasillos se hagan mucho más interesantes de lo que cabe esperar de una propuesta así. Nunca se sabe lo que espera al doblar cada esquina.

He disfrutado mucho durante el viaje, aunque tengo que reconocer que no he conseguido que todos

## "LA PRIMERA PIEDRA DE UN PROYECTO ILUSIONANTE"

los tripulantes lleguen a su destino. De hecho, las vidas que se han perdido por el camino no han sido otras, sino las de los compañeros que más simpatía me despertaban. Pero bueno, **lo hecho, hecho está, ¿no?** Siempre puedo comenzar de nuevo y tratar de encontrar el camino correcto, y eso es precisamente el principal atractivo del título: volver a protagonizar escenas y probar suerte alterando el camino lógico.

*Man of Medan* no es perfecto y los jugadores —más bien cinéfilos— más exigentes no pasarán por alto lo simples que resultan algunos personajes o lo precipitada que resulta la recta final de la historia. Asimismo, no se puede negar que es un comienzo ilusionante para lo que promete convertirse en una de las franquicias estrella del género durante los próximos años. El viaje de Supermassive Games no ha hecho más que empezar y tanto El Conservador como el que escribe estas líneas lo tenemos claro: ***The Dark Pictures* es una apuesta de futuro** para los que disfrutamos pasando miedo. ■



NINTENDO SWITCH · PLAYSTATION 4 · PC

# ONI NAKI

POR **ALEJANDRO** REDONDO

## UN VIAJE ENTRE **LA VIDA Y LA MUERTE**

Tokyo RPG Factory vuelve a escena con una propuesta novedosa respecto a sus anteriores trabajos, llena de buenas ideas pero con importantes carencias a nivel argumental y de jugabilidad.

Dicen que cuando llega el final es posible emprender un nuevo camino para volver al mundo de los vivos. Nadie sabe a ciencia cierta qué hay tras la muerte, qué peligros aguardan a las almas o, tan siquiera, si existe la ansiada reencarnación. Nadie, salvo los Watchers, humanos con la capacidad de **viajar entre ambos mundos** y con la única misión de mantener el equilibrio entre ellos. Kagachi, al igual que su compañera Mayura, es uno de los encargados de guiar a las almas perdidas en el Más Allá y asegurarse de que llegan a su destino. De lo contrario, vagarán de forma eterna o acabarán convertidas en peligrosos monstruos a la espera de que alguien acabe con su dolor.

La tercera obra de Tokyo RPG Factory parte de la dualidad platónica de Vida y Muerte para plantear un argumento maduro, complejo, en el que se profundiza en **la idea del suicidio** como acto legítimo para obtener una nueva oportunidad tras renacer. Sin entrar en el apartado crítico que una temática como esta pueda tener en el seno de la sociedad japonesa, lo cierto es que *Oninaki* plantea desde los primeros segundos tres actores bien diferenciados: el pueblo, por lo general de actitud bastante depresiva; el gobierno, contrario y escéptico ante la idea de reencarnación; y los Watchers, organizados como grupo independiente y en desacuerdo con las actuaciones del régimen. Como telón de fondo, una serie de sucesos extraños —asesinatos, enemigos enmascarados— y la aparición de voces misteriosas que amenazan la ciudad de Deto.

A diferencia de *I am Setsuna* y *Lost Sphear*, la nueva propuesta de los tokiotas abandona algunos rasgos característicos del rol más clásico y resulta **más directa en su planteamiento**. Una de las mayores consecuencias es que las líneas de diálogo entre personajes se reducen a su mínima expresión, haciendo que el desarrollo de la historia pase a ser simple y carente de profundidad. *Oninaki* no ofrece tiempo ni situaciones suficientes como para que el jugador consiga empatizar con sus protagonistas, y por tanto, no logra sorprender con su trama a pesar de sus múltiples intentos. El resultado final es el de un argumento que promete mucho más en sus primeros minutos de lo que ofrece finalmente.

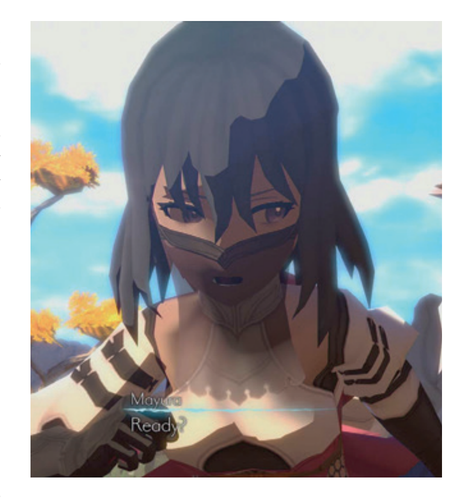
El segundo de los grandes cambios viene ligado a su jugabilidad, que en esta ocasión **abandona el combate por turnos** ▸

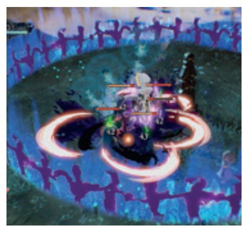
para presentar un sistema con mayor acción. Podremos equiparnos con hasta cuatro Daemons —espíritus— e irlos intercambiando en batallas en tiempo real. Cada uno cuenta con sus propias habilidades, armas y estilo de combate, pudiendo ser desarrollados en un tablero tras consumir puntos. Además, en este apartado sí que existirá la posibilidad de desbloquear fragmentos de historia para entender mejor la vida pasada de aquellos que una vez fueron humanos. Sin ser una maravilla, es de lo poquito que tenemos a nuestra disposición para comprender mejor el universo de Oninaki, ya que las misiones secundarias también brillan por su ausencia.

Aunque el concepto de combate puede resultar interesante de inicio, acaba cayendo rápidamente en una monotonía de la que no logra escapar. Los enemigos, a excepción de los jefes, son meros sacos de boxeo sobre los que descargar combinaciones de botones, ya que plantean poca resistencia incluso en dificultades más altas. Aunque los Daemons aportan ese punto diferenciador y original, el sistema de batalla no deja de ser una versión muy limitada del que podamos encontrar en **cualquier otro ARPG del mercado**. En este punto, por desgracia, lo mejor que puede decirse de *Oninaki* es que es entretenido, simplemente, y que mantiene el incentivo de desarrollar todos los árboles de habilidades disponibles, así como de conseguir las mejores armas para cada espíritu.

A nivel visual, el juego se mantiene en la línea de sus dos predecesores. Sus mayores cambios se encuentran en su estética *cel shading* y en la gama de colores utilizada, menos alegre que en *I am Setsuna* y *Lost Sphear*. Es interesante el juego visual que se produce al cambiar entre mundos, pues despierta en el jugador una sensación de crudeza y desolación mediante el uso de tonos apagados en la tierra de los vivos, y el sentimiento de soledad gracias a los colores azulados del Más Allá. Gráficamente, no obstante, **no pasará a la historia**: los escenarios están despoblados y son muy poco atractivos, el diseño de enemigos es deficiente —por calidad y variedad— y, por si fuera poco, la optimización en una plataforma como PlayStation 4 es muy mejorable en cuanto a tiempos de carga. A nivel sonoro, eso sí, estamos ante un buen título, con una banda sonora notable por momentos y un doblaje japonés acertado, aunque escaso.

*Imágenes del juego*



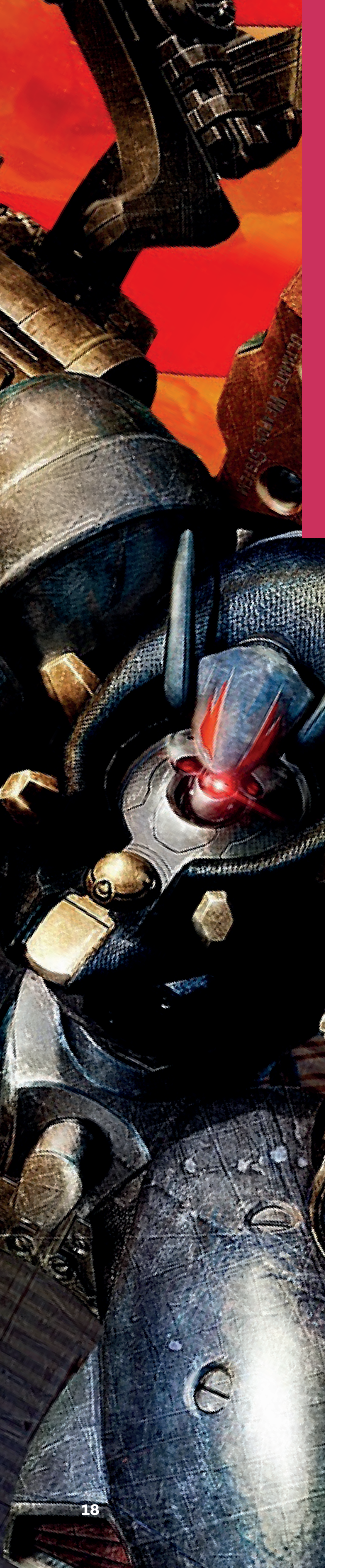





## "EL MAPA SE LIMITA A ZONAS INCONEXAS Y VIAJES AUTOMÁTICOS"

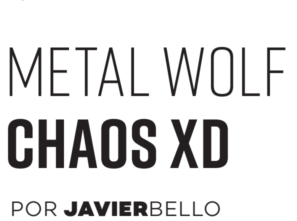
*Oninaki* se sitúa peligrosamente entre dos conceptos de juego ejecutados de forma deficiente: como ARPG es repetitivo en su sistema de combate y plano en escenarios y enemigos; como JRPG flaquea en la narración de la historia, en el desarrollo de los personajes y en la profundidad de sus estadísticas —no podemos equipar casi nada y apenas se tienen en cuenta atributos básicos como ataque, defensa o crítico—. Si a ello le sumamos que **está completamente en inglés** y que su distribución física es muy limitada y exclusiva de la tienda de Square Enix, el resultado es el de un título simplemente correcto, orientado únicamente al nicho de grandes aficionados al rol sin otras propuestas pendientes por jugar. Lo verdaderamente preocupante es que Tokyo RPG Factory no termina de despegar y vuelve a perder una oportunidad magistral de hacerse un hueco entre los referentes de este género. Y eso, bajo el paraguas de una compañía que trabaja con sagas como *Final Fantasy* o *Dragon Quest*, son palabras mayores. ■







PC



# METAL WOLF **CHAOS XD**

POR **JAVIER**BELLO





## UN PLACER CULPABLE **PARA NUESTRO NIÑO INTERIOR**

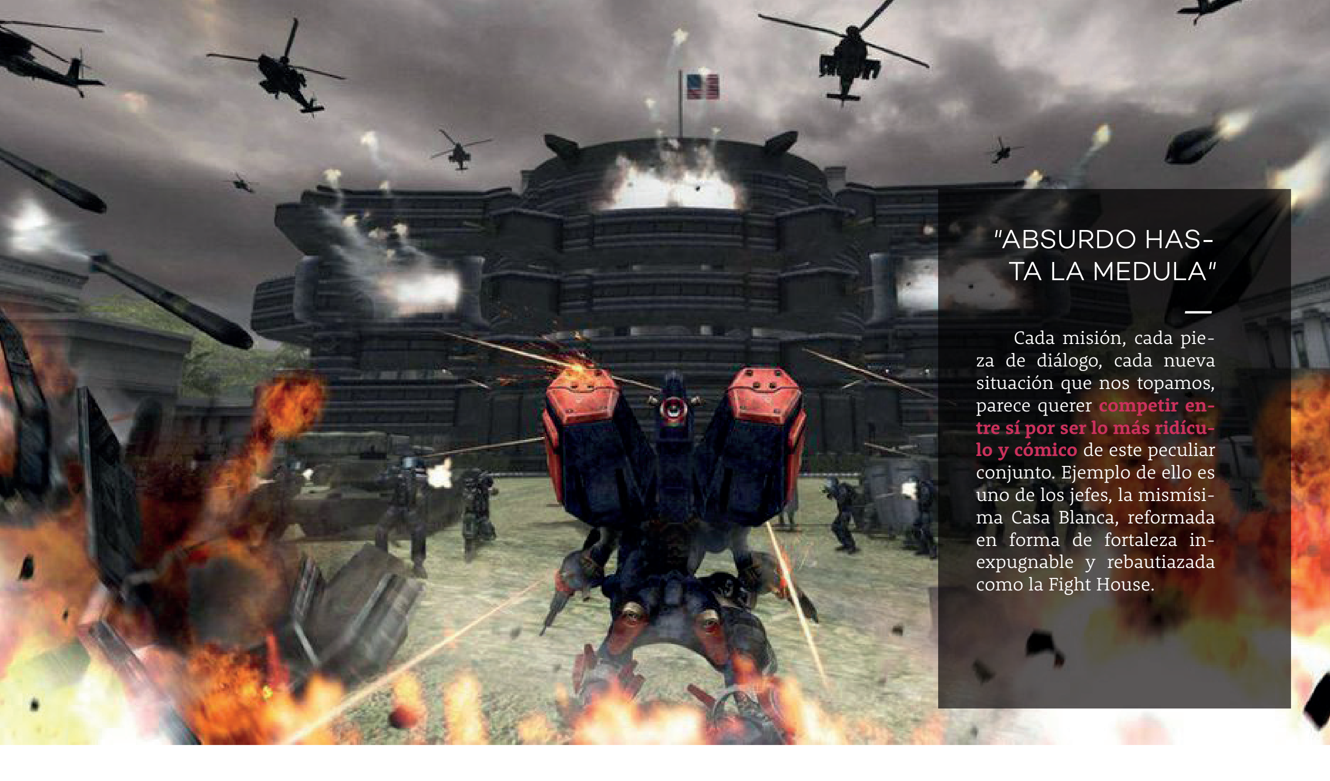
Esta obra retro perteneciente a la era donde From Software estaba centrada en la serie *Armored Core* no es un juego revolucionario, pero sí hilarante como pocos.

Hace un año le dedicaba un artículo retro a esta joya del pasado, un título que salió en exclusiva para Xbox en 2004, cuando Microsoft se estaba preparando para lanzar la Xbox 360. Tal vez por hallarse en este periodo de transición y porque el juego **satirizaba a lo bestia el patriotismo americano**, los chicos de From Software creyeron que una localización en el extranjero no resultaría rentable y *Metal Wolf Chaos* nunca salió de Japón, a pesar de contar con diálogos doblados al inglés por actores americanos. A través de importación y emulación, este peculiar juego terminó ganando cierto **estatus de culto a través de las redes** y cuando Devolver Digital se interesó por la posibilidad de una remasterización, desde From Software no tuvieron reparos, haciendo que *Metal Wolf Chaos XD* por fin apareciera en costas occidentales 15 años después de su lanzamiento original.

Así pues, ¿qué tal se sostiene este juego de acción de mechas a día de hoy? Sorprendentemente, mucho mejor de lo que se podría esperar. No obstante, tampoco os hagáis ilusiones, **los años le pesan y se nota**. Es un juego de mechas sin demasiadas opciones y con una jugabilidad que se hace repetitiva bastante rápido. No cuenta con sistemas de apuntado precisos, los propulsores se gastan muy rápido obligándonos a esperar constantemente a que se recarguen, y los objetivos de las misiones son casi siempre los mismos: destruir lo que sea que nos marquen como tal.

**A nivel técnico también está algo desfasado**. Con el salto a la alta definición, las texturas y los entornos son bastante mediocres, el audio no está del todo implementado, con efectos de sonido que suenan a destiempo a veces o voces que se escuchan bajo. La localización está **en perfecto español** y bien adaptada, pero los subtítulos de las cinemáticas son horrendos, pues están con una fuente muy ligera a poco tamaño y encima casi en medio de la pantalla (a un tercio de altura, en vez de la base de la imagen), por lo que resultan **muy incómodos de leer** si los necesitamos para enterarnos de lo que dicen en la escena.

Entonces, ¿por qué tiene tan buena fama el juego? Porque a pesar de sus faltas, es tremendamente divertido. Es innegable que buena parte de su encanto se debe a **su absurda premisa**. En un futuro no muy lejano, los Estados Unidos están en



"ABSURDO HASTA LA MEDULA"

Cada misión, cada pieza de diálogo, cada nueva situación que nos topamos, parece querer **competir entre sí por ser lo más ridículo y cómico** de este peculiar conjunto. Ejemplo de ello es uno de los jefes, la mismísima Casa Blanca, reformada en forma de fortaleza inexpugnable y rebautiazada como la Fight House.

crisis y el vicepresidente da un golpe de estado para hacerse con el poder. Por fortuna para el pueblo estadounidense, hay **una esperanza de hacer renacer el sueño americano**: el 47º Presidente de los Estados Unidos, Michael Wilson, posiblemente el mayor héroe de acción de todos los tiempos. Su solución para todos los problemas es **reventarlos de forma explosiva**, arrasando ejércitos, ciudades y todo lo que se le ponga por delante en nombre de la libertad y el patriotismo.

Si esto os parece absurdo, es porque lo es adrede. El juego **no pretende ser serio** en ningún momento, a pesar de estar presentado como tal, con unos protagonistas que se toman demasiado a pecho su papel, exagerando cada emoción y cada discurso. Escuchar a este grupo de dementes soltar comentarios mordaces, sarcasmos desmedidos y vaciles cada dos por tres mientras su alrededor estalla en una plétora de explosiones que harían lagrimar de júbilo a Michael Bay, es algo **digno de contemplar con un cubo de Doritos y Montain Dew**.

El juego contribuye a mantener esta descarga de adrenalina, poniéndonos delante hordas de enemigos a los que erradicar con nuestro amplio arsenal. **Podemos cargar con hasta ocho armas distintas**, disponiendo de pistolas, escopetas, ametralladoras, bazukas, misiles, cañones de raíles y mucho más. Conforme superamos misiones, obtendremos fondos derivados de nuestra puntuación en

## "UNA SÁTIRA PALOMITERA DEL PATRIOTISMO AMERICANO"

las mismas, el número de rehenes rescatados y el grado de destrucción causado. Con este dinero, podemos invertir en el **árbol de tecnologías** de cada tipo de arma para desbloquear versiones más potentes de cada una.

Esto me lleva a una de las taras del juego: **sus picos de dificultad**. Como no podía ser de otra forma con un juego de From Software, algunas misiones nos obligarán a repetir niveles anteriores para **ahorrar** dinero con el que mejorar nuestro arsenal o **explorar** a conciencia cada lugar en busca de las mejoras de vida que tanta falta nos harán en la recta final. Algunos de los niveles también pueden ser algo **frustrantes por sus condiciones de victoria**, en especial en nuestra primera visita. En Chicago, por ejemplo, tenemos que destruir una serie de torres que están liberando gas venenoso en la ciudad, teniendo cinco minutos para hacerlo y es muy fácil fallar en los primeros intentos al no conocer la ciudad. De la misma manera, cuando regresamos a la Casa Blanca, han convertido el icónico edificio en una fortaleza y tenemos que destruir las partes de su hilarante reforma sin dañar la casa que hay debajo, algo casi imposible de hacer con la mayor parte de nuestro explosivo armamento, siendo muy probable que tengamos que repetir la misión con armas dedicadas a ese fin en concreto. **Los jefes finales pueden ser un poco duros** si no hemos invertido correctamente en nuestras mejoras y cuentan con ataques que pueden aniquilarnos instantáneamente —te miro a ti, Richard—. Aun así, y como dije antes, la experiencia resulta lo suficiente divertida y frenética como para que no soltemos el mando, y salvo los mencionados picos en su desafío, **el juego es bastante fácil en general**, lo cual lo hace ideal para desestresarnos.

Un último punto a su favor es que cuenta con **mucho contenido *post-game***, que abre tres nuevos modos de juego, donde podemos desbloquear diferentes atuendos de pintura para el mecha y, más importante aún, armas completamente ridículas, como bazukas que disparan tiburones, rifles con bates de béisbol como munición, escopetas de fuegos artificiales o lanzagranadas que usan balones de fútbol americano explosivos.

En conclusión, *Metal Wolf Chaos XD* es un juego desfasado técnicamente, pero suficientemente divertido para los estándares modernos. Su hilarante historia y sus personajes ya lo convierten en una buena compra para todos **aquellos que quieran reírse a carcajadas**, pero también hará las delicias de los amantes de la acción de la vieja escuela. ■





ONE SHOT

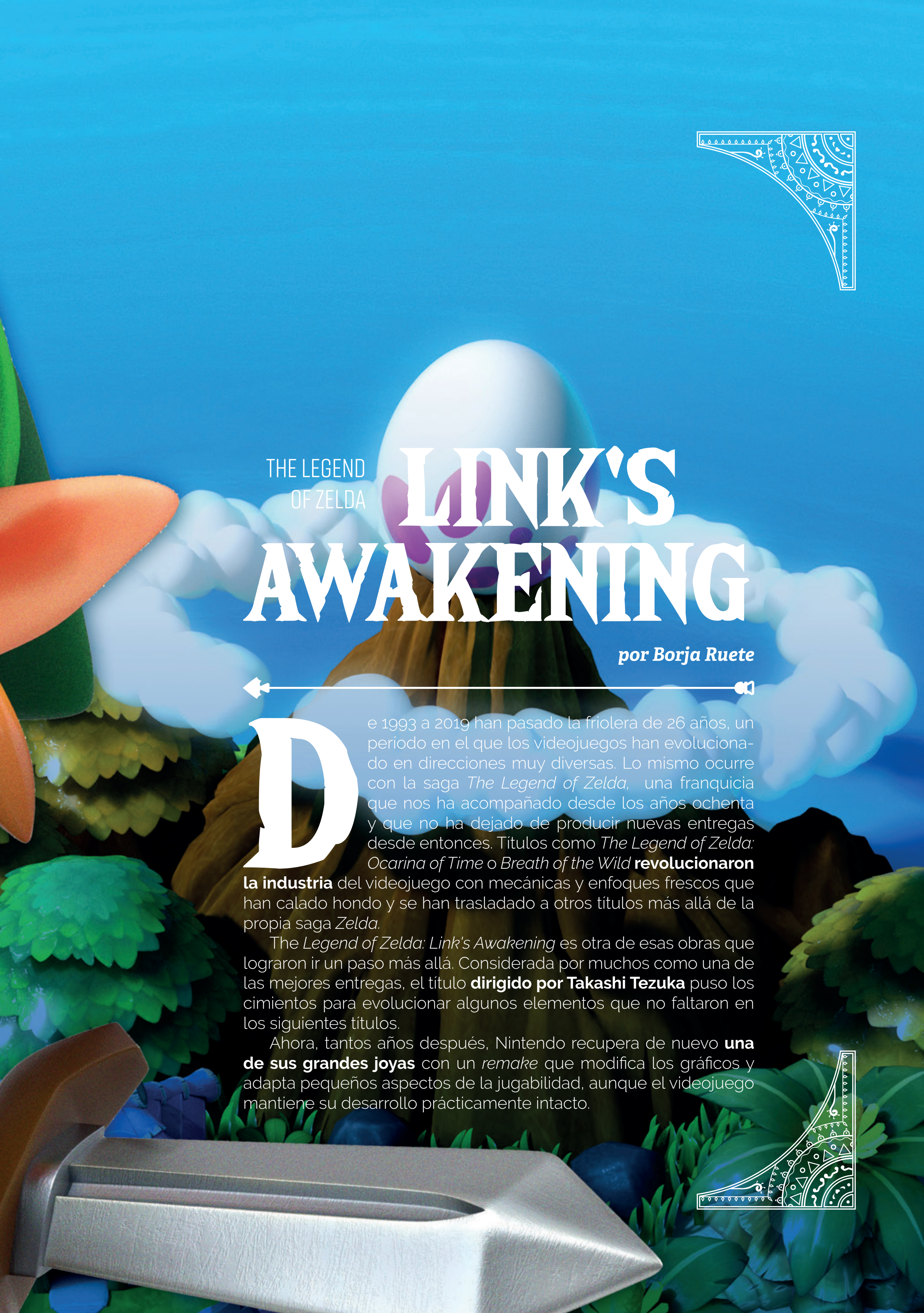
# DECAY OF LOGOS

POR **ROBERTO**PINEDA

«¿***The Legend of Zelda: Breah of the Wild* y *Dark Souls* juntos en un mismo título? ¡Lo necesito!»**, pensé en cuando supe de la existencia del recién llegado *Decay of Logos*. Bajo una premisa tan atractiva se presenta lo nuevo de Amplify Creations; una coctelera formada por ingredientes de obras tan laureadas no puede pasar desapercibida y, sin embargo, todo apunta a que precisamente ese y no otro será el destino del juego. **Porque las buenas ideas se desvanecen si la ejecución no es buena**. Cuando comencé a jugar y vislumbre un mundo tan bello y extenso, pensé que estaba ante algo realmente interesante. Me adentré en lo que parecía un castillo abandonado, encontré un par de tesoros en lo más profundo de una cueva inhóspita y tuve que sacar a relucir mi imaginación para resolver un rompecabezas bastante interesante.

Sin embargo, todo se fue al garete en el preciso instante en el que me abalancé contra uno de los incontables enemigos a los que supe que tendría que hacer frente; **el sistema de combate no funciona, sin más**. Las animaciones no están pulidas y la caja de impactos es un auténtico desastre. Tanto, que resulta prácticamente imposible controlar lo que sucede en una batalla. Problemas graves que propician una muerte segura y, con ellos, da protagonismo al excéntrico sistema de penalización, que apuesta por reducir las estadísticas del jugador como castigo por sus errores. La idea es buena, pero la ejecución es nefasta. ***Decay of Logos* es un título muy ambicioso, cuyas ideas —que son fantásticas— se van por el sumidero en cuanto su talón de Aquiles queda al descubierto**.





THE LEGEND OF ZELDA

# LINK'S AWAKENING

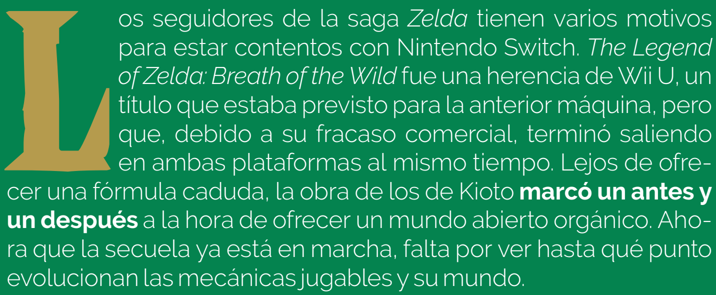
**_por Borja Ruete_**

De 1993 a 2019 han pasado la friolera de 26 años, un período en el que los videojuegos han evolucionado en direcciones muy diversas. Lo mismo ocurre con la saga *The Legend of Zelda*, una franquicia que nos ha acompañado desde los años ochenta y que no ha dejado de producir nuevas entregas desde entonces. Títulos como *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* o *Breath of the Wild* **revolucionaron la industria** del videojuego con mecánicas y enfoques frescos que han calado hondo y se han trasladado a otros títulos más allá de la propia saga *Zelda*.

The *Legend of Zelda: Link's Awakening* es otra de esas obras que lograron ir un paso más allá. Considerada por muchos como una de las mejores entregas, el título **dirigido por Takashi Tezuka** puso los cimientos para evolucionar algunos elementos que no faltaron en los siguientes títulos.

Ahora, tantos años después, Nintendo recupera de nuevo **una de sus grandes joyas** con un *remake* que modifica los gráficos y adapta pequeños aspectos de la jugabilidad, aunque el videojuego mantiene su desarrollo prácticamente intacto.





Los seguidores de la saga *Zelda* tienen varios motivos para estar contentos con Nintendo Switch. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* fue una herencia de Wii U, un título que estaba previsto para la anterior máquina, pero que, debido a su fracaso comercial, terminó saliendo en ambas plataformas al mismo tiempo. Lejos de ofrecer una fórmula caduda, la obra de los de Kioto **marcó un antes y un después** a la hora de ofrecer un mundo abierto orgánico. Ahora que la secuela ya está en marcha, falta por ver hasta qué punto evolucionan las mecánicas jugables y su mundo.

Si *Breath of the Wild* es a todas luces una entrega arriesgada, en el sentido de que que modifica las bases originales y rompe con su pasado, *Link's Awakening* representa algo parecido, porque a pesar de que sus formas son clásicas, el estudio supo darle un nuevo toque innovador. Se trata de un *Zelda* muy especial en su planteamiento. Algunos de los **elementos que hoy en día son icónicos** en la franquicia se introdujeron en esta entrega. Es el caso de la pesca o la posibilidad de atrapar cucos. También es la primera vez que un instrumento musical cobra importancia, hasta el punto de que es determinante para la consecución del objetivo.

Nos remontamos a los primeros años de la década de los noventa. Nintendo tenía previsto lanzar una versión adaptada para Game Boy de *A Link to the Past*, el clásico de SNES. Los desarrolladores, con Takashi Tezuka a la cabeza, **experimentaron en su tiempo libre** y terminaron deslindándose de la idea original. El nuevo *Zelda* no sería un *remake* ni una mera adaptación, sino un capítulo completamente nuevo.

Dentro de la cronología oficial, esa que encaja las distintas ramas de la saga de una forma tan cogida con pinzas, *The Legend of Zelda: Link's Awakening* se suele considerar una secuela argumental de *A Link to the Past y de Oracle of Seasons/Ages*. Su historia no transcurre en las míticas tierras de Hyrule, tampoco la princesa aparece más allá de alguna mención y, desde luego, Ganondorf no es el enemigo que va a causarnos estragos; Por otra parte, la trifuerza no forma parte de la trama del videojuego.










El despertar de Link, el título de la obra, simboliza el arranque de la aventura y da significado al objetivo final y al viaje del héroe. El joven inicia una travesía a través del océano en un pequeño barco. De repente, el cielo se oscurece y las gotas de lluvia comienzan a caer con violencia. Se levanta el viento, que bate las olas con una furia que enaltece al mar. Resuenan los truenos; ciegan los rayos. Ante **la ira de la naturaleza**, el barco del héroe es solo un pececito más en el océano, algo minúsculo, insignificante. Por mucho que luche por mantener el rumbo, la embarcación zozobra y la madera cruje. La vela a duras penas se mantiene en el mástil. Nada de eso importa. En un abrir y cerrar de ojos, un relámpago zigzaguea y alcanza el barquichuelo.

¿Qué ha ocurrido? ¿Es el fin? No para Link. Aferrado a los restos del maltrecho barco, un simple tablón de madera, la marea lo conduce hasta la orilla de una de las playas de la **Isla Koholint**, donde todavía permanece inconsciente. Cualquiera que haya jugado a la versión de Game Boy recordará lo que ocurre al principio. Marin halla a Link y lo lleva a su casa, donde despierta poco después. A continuación, Tarin le hace entrega del escudo, aunque todavía le falta la espada, que consigue unos minutos más tarde.

Armado y preparado para la aventura, el héroe conoce cuál es su destino. El guardián isleño, el **Pez Viento**, ha caído en un sueño profundo. Si quiere escapar de territorio insular, deberá reunir los ocho instrumentos musicales para que despierte. De lo contrario, se quedará encerrado en Koholint el resto de su vida.

La definición de lo que es o no es un *remake* no entiende de absolutos. A veces se trata de una renovación total que afecta a los gráficos y a las mecánicas jugables; otras, más bien, es un cambio a nivel visual. *The Legend of Zelda: Link's Awakening* para Nintendo Switch, desarrollado por Grezzo (el estudio que llevó *Ocarina of Time* y *Majora's Mask* a Nintendo 3DS) se enmarca en este segundo grupo. *Grosso modo*, es la misma experiencia que el juego original de Game Boy. Sin embargo, en lo estético, el juego presume ahora de unos personajes que **parecen de juguete**, de estilo *chibi,* muy expresivos y adorables. Al mismo tiempo, se respetan los esquemas de la obra de 1993. Sí se introducen pequeños cambios jugables como, por ejemplo, la posibilidad de asignar botones a los objetos o la introducción de un mapa renovado. Por lo demás, se trata de una excelente forma de volver a un juego legendario.



EN PORTADA:

# *el arte de* SERGIO MELERO

YOSHI'S CRAFTED WORLD

En la portada Golden de este mes se mezclan dos factores muy importantes: la nostalgia que rodea al lanzamiento del esperado *The Legend of Zelda: Link's Awakening* para Nintendo Switch, y **la enorme responsabilidad** que significa dibujar una ilustración basada en esta gran saga. Muchos lo sabéis; estamos **ante el videojuego que me hizo amar esta serie** y, desde momento en adelante, convertirla en mi favorita de todos los tiempos.

Es por ello que quise poner todo mi amor y cariño en la portada que tienes en tus manos. Con un estilo alejado del arte conceptual del juego original, pero que pretende rescatar el carisma estético de títulos como *The Wind Waker, Minish Cap* y *Breath of the Wild,* la ilustración hace destacar a los personajes sobre el escenario, pero sin restarle tampoco **la importancia que Isla Koholint** tiene para los que nos hemos sumergido en esta aventura tantas veces. Para aquellos que no hayáis disfrutado del título original, os adelanto que estáis a punto de maravillaros con una de esas obras que se merecen el calificativo de atemporal.

—Sergio Melero



# TAKASHI TEZUKA

**Es uno de los arquitectos de la saga Super Mario y The Legend of Zelda. Lleva más de 30 años trabajando en Nintendo, donde ha ejercido diferentes roles**

**PUEDE QUE EL NOMBRE DE TAKASHI TEZUKA NO TE SUENE DEMASIADO**. Al lado de figuras como Shigeru Miyamoto, Eiji Aonuma, Satoru Iwata, Yoshiaki Koizumi o Gunpei Yokoi, todos ellos bastante mediáticos, el desarrollador japonés no resulta tan conocido para el gran público. Aun así, su **dilatada experiencia** y veteranía lo han llevado a trabajar en muchas de las grandes franquicias de Nintendo.

Takashi Tezuka nació en la ciudad japonesa de Osaka en noviembre de 1960 y se graduó en la Universidad de las Artes de esa ciudad como diseñador, tal y como apunta la biografía oficial publicada por Nintendo con motivo del E3 de Los Ángeles. Después de licenciarse, en abril de 1984, comenzó a trabajar en Nintendo, una empresa en la que ha ejercido diferentes roles a lo largo de sus **35 años de carrera**. Su puesto actual es el de *manager* general de Nintendo EAD, pero anteriormente ha trabajado como diseñador, director y productor en sagas como *Super Mario Bros*, *The Legend of Zelda*, *Yoshi* y *Animal Crossing*.

Su primer videojuego en Nintendo fue un cartucho para NES, ***Devil World***. Junto a Shigeru Miyamoto, prestó sus conocimientos de diseño para cimentar un título laberíntico de tipo *Pac-Man*, que curiosamente fue **vetado en Estados Unidos por la propia Nintendo of America**, ya que el juego contenía ciertos iconos religiosos que eran intolerables para la división estadounidense en aquellos momentos. El juego tuvo una segunda vida de la mano de Wii, ya que fue publicado en la consola virtual. De momento, Nintendo Switch Online no lo ha rescatado, pero quién sabe, tal vez un día lo veamos correr en la híbrida.

*por Borja Ruete*



# CREATIVIDAD *y* VETERANÍA

*Entró en Nintendo en 1984, poco después de graduarse en la universidad. Más tarde se convirtió en la mano derecha de Shigeru Miyamoto y trabajó en muchos de los juegos laureados de la compañía de Kioto. Es director de juegos como Super Mario World y The Legend of Zelda: Link's Awakening*

*Ilustración por Isa Fernández*

Un dato curioso es que Takashi Tezuka ha participado en todos y cada uno de los juegos principales de la saga *Super Mario*. En entrevista con *Bloomberg*, el creativo recuerda cómo fueron los inicios de la serie y las dificultades técnicas que tuvieron que sortear para trasladar los diseños del papel a la pantalla. Es *vox populi* que Shigeru Miyamoto diseñó a Mario después de que la licencia de Popeye se le denegara. Ese prototipo de juego devino en *Donkey Kong*. El personaje de Mario, Mr. Video en un principio, era un personaje muy simple, puesto que las **limitaciones tecnológicas** y las restricciones de memoria hicieron que el creativo lo diseñara con gorra (para evitar animar el cabello) y con bigote (para esconder la boca).

Tezuka se convirtió pronto en **asistente de Miyamoto**, tardó menos de un año en conseguirlo. Según *Bloomberg*, cada cambio introducido debía meditarse mucho, porque tenían que esperar hasta el día siguiente para que los programadores digitalizaran los diseños e hicieran esas modificaciones jugables. «Nos divertíamos un montón», rememora Tezuka. «Todo se resumía en determinar quién lograba dar con algo que sorprendiera a sus colegas y que les hiciera reír». Mario es un personaje que no solo ha perdurado, sino que ha evolucionado a lo largo de los años. La clave es que se trata de **un protagonista muy flexible**. «Pensamos que debía ser un personaje libre de hacer cualquier cosa», arguye Tezuka en la misma entrevista. «Mario tiene que mantenerse al día en los tiempos que corren». De la idea original al videojuego final se realizaron muchos cambios.

Preguntado por Nintendo en la web oficial, el desarrollador recuerda **el concepto** que Miyamoto tenía en mente inicialmente: «Dijo que quería una jugabilidad en la que un gran personaje corriera y saltara a través de escenarios muy amplios». Al principio, Mario iba a ser una especie de gigantón, un elemento que se rescató con los champiñones. El problema de la versión grande es que no se podía ver mucho del escenario, así que introdujeron un Mario más pequeño y se les ocurrió la mecánica de que el fontanero viera reducido su tamaño si entraba en contacto con un enemigo. En la entrevista se le pregunta a Miyamoto si alguna vez consideró que el jugador comenzara con Mario grande, pero el creativo lo rechazó: «Empezar con un Mario más pequeño hace a los jugadores más felices cuando Mario se hace grande y ofrece una mejor impresión a los usuarios». Tezuka está de acuerdo con esas palabras.

El debut de Takashi Tezuka como director fue en *Super Mario Bros. The Lost Levels* (conocido en Japón como *Super Mario Bros. 2*). La historia de este título es curiosa, puesto que en un principio **no salió de tierras japonesas por su dificultad** y fue sustituido por *Super Mario Bros. 2*, basado en el juego nipón *Yume Kojo: Doki Doki Panic*, con Kensuke Tanabe en el rol de director.

Pero la obra que verdaderamente revolucionó el panorama de los plataformas fue *Super Mario Bros. 3* para NES, juego que también fue dirigido por Tezuka. Tras el éxito de la primera entrega, encarar un desarrollo como este puede desencadenar una reacción de estrés, pero ¿qué piensa el creativo al respecto?. «No sentí presión tanto por el juego original, sino por **la necesidad de hacer un buen trabajo**», reconoce.

De hecho, en el desarrollo inicial, las piezas no encajaban bien. «Al principio, lo estábamos haciendo con **vista de pájaro** en lugar de *scroll* lateral». Aunque eso cambió a lo largo del proceso, todavía se mantienen algunos elementos que recuerdan que en un momento determinado, *Super Mario Bros. 3* se diseñó como un videojuego muy diferente: es el caso del suelo en blanco y negro.

Sobre el concepto original, Tezuka tenía claro lo que tenía que hacer. «Creamos *Super Mario Bros: The Lost Levels* modificando la dificultad y los diseños de las fases, pero no podíamos hacer eso otra vez, por lo que quise cambiarlo todo, incluyendo la apariencia» del personaje. Los ojos de Mario lucen distintos en esta tercera entrega. Además, **se llevaron a cabo diseños más arriesgados**, como la cola de mapache. «Ponerle una cola parecía un poco forzado, de modo que me preocupé. Sigo preguntándome si Mario y el mapache fueron la elección correcta». La razón por la que introdujo fue porque deseaba «implementar una nueva acción en la que los jugadores pulsaran un botón» y Mario diera vueltas para acabar con los enemigos. La cola, por tanto, funcionaba como un arma en sí misma.

La idea original **no contemplaba tanto la posibilidad de que esa misma cola sirviera para volar**, pero los ajustes en el desarrollo finalmente lo permitieron. «Cuando cambiamos la vista de pájaro por el *scroll* lateral, lo controles no funcionaban bien y realizar ajustes fue un desafío. Lo de volar lo había querido hacer desde el primer juego, así que Mario mapache fue capaz de ejecutar las dos cosas».

El desarrollo de *Super Mario Bros. 3* se prolongó durante 2 años y medio, un período de tiempo que puede parecer normal si lo comparamos con las grandes producciones de hoy en día. Sin embargo, fue un período largo para la época. ¿Por qué tardaron tanto? «Queríamos introducir muchas y hacer muchas cosas, pero una vez que las piezas se colocaron en su sitio, había muchos agujeros que necesitábamos tapar». Construir *Super Mario Bros. 3* no solo llevó mucho más tiempo, sino que también necesitó más manos para hacerlo posible. Según los desarrolladores, el equipo era más amplio. Si en *Super Mario Bros.* }

TAKASHI

trabajaron entre 7 y 8 personas, en la tercera entrega el número frisaba los **30 trabajadores**.

El futuro de Mario se antojaba brillante y así lo fue. Tezuka volvió a repetir como director en el mítico *Super Mario World* y también fue uno de los directores de ***Super Mario 64***, que marcó el camino a la hora de trasladar las mecánicas plataformeras a las **tres dimensiones**. Desde entonces, el desarrollador siempre ha estado ligado a los videojuegos del fontanero. Como productor, su último trabajo ha sido para Nintendo Switch: *Super Mario Maker 2*.

Los Goomba son uno de los enemigos característicos de la saga *Super Mario*, pero curiosamente, también han estado presentes en otro de los videojuegos dirigidos por Takashi Tezuka, ***The Legend of Zelda: Link's Awakening***. La obra, ahora de actualidad por su *remake* para Nintendo Switch, nació de forma experimental, como una versión para Game Boy de *The Legend of Zelda: A Link to the Past*. En términos económicos, esta nueva aventura protagonizada por el héroe de los ropajes verdes fue un éxito comercial. Desde su lanzamiento en 1993 se vendieron más de **5 millones de copias**, que lo convirtieron en el tercer videojuego más vendido de Game Boy. Funcionó como una especie de puerta de entrada para los nuevos jugadores, que tuvieron en la palma de su mano un fiel heredero de la joya de Super Nintendo. No en vano, *Link's Awakening* es recordado como uno de los mejores de la franquicia.

Su desarrollo, por otra parte, fue extraño. El equipo trabajó en los ratos libres y sintió como que estaba diseñando una parodia de la saga. En uno de los programas de *Iwata Asks*, el propio Takashi Tezuka señaló está cuestión. Más adelante, *Game Informer* preguntó por qué lo había definido como tal : «Cuando decimos 'parodia', no sé bien de dónde viene esa palabra, porque tal vez haya un problema de traducción. Normalmente planeamos todo en los juegos de *Zelda*, todos los detalles se ponen sobre la mesa. Con *Link's Awakening*, **trabajamos a deshoras cuando nuestro otro trabajo ya estaba completo**, de una manera parecida a un club de gente que amaba *Zelda* y que se juntaba para hacerlo. Se siente diferente por esa razón».

De acuerdo con Tezuka, «el programador principal quería retarse a sí mismo y crear una experiencia de *Zelda* en un sistema portátil para ver hasta dónde podía llegar. Yo estaba a favor de esa idea. Compartíamos la pasión de probar y hacer algo interesante», explica. «No teníamos permiso para hacerlo, simplemente estábamos experimentando». Con todo, el proyecto pronto dejó de ser un experimento entre horas. Una vez que el trabajo fue avanzando y que se alcanzó «un cierto nivel creativo», avisaron a la compañía, que les dio «permiso para seguir desarrollándolo», revela. «Pero inicialmente, fue solo un pequeño proyecto nuestro, porque empezamos de una manera —construimos el juego que queríamos hacer— que quizá **desafió las convenciones de Zelda**. Puede que tenga personajes y situaciones de los que no hubiéramos dispuesto de otra manera».

Ahora, la leyenda continúa.



"TRABAJAMOS A DESHORAS PARA COMPLETAR EL JUEGO"

T E Z U K A

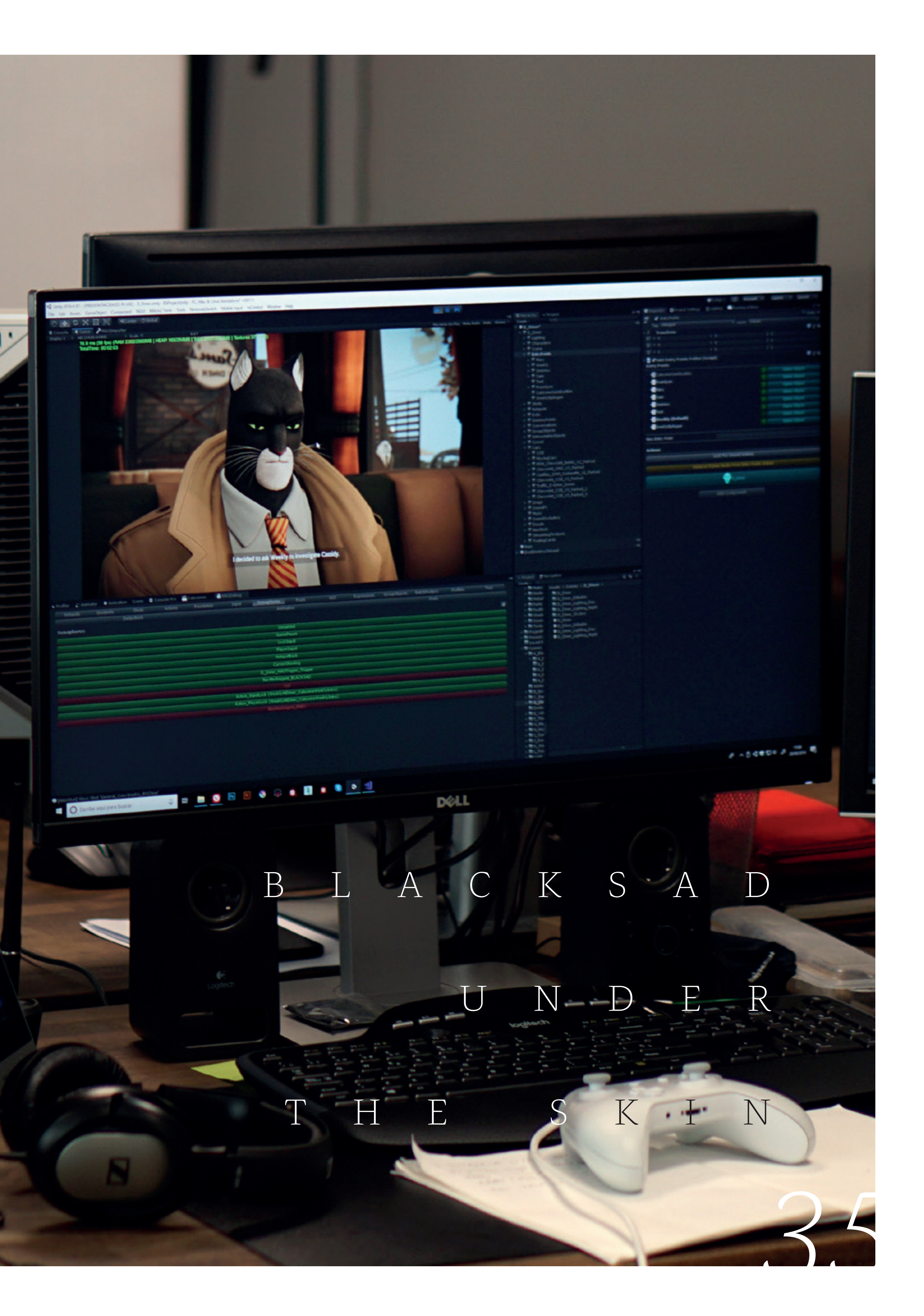


—PENDULO STUDIOS—

# entre humo, cenizas Y CORRUPCIÓN

Conversamos con tres de los desarrolladores clave de *Blacksad*: **Josué Monchan**, coescritor, **Alberto Lozano**, director de arte y **Juan Miguel Martín**, responsable de sonido y de programación del estudio.

Escribe: **Borja Ruete** · Fotografía: **Juan Tejerina**




# BLACKSAD UNDER THE SKIN

# A solas con PENDULO STUDIOS

## El veterano estudio madrileño nos abre sus puertas para descubrir el inminente *Blacksad: Under the Skin*

Amanece otro día en la Gran Manzana. El ruido de las obras se funde con el vaivén de los vehículos y de las voces de los habitantes que, como cada mañana, acuden a sus puestos de trabajo. Eso es lo que se aprecia en la superficie, a simple vista, porque toda urbe esconde sus **secretos entre las sombras**. En la Nueva York de los años cincuenta, la corrupción campa a sus anchas y planta sus raíces en la oscuridad. Sin embargo, sus efectos nocivos se perciben a la luz del día. *Blacksad: Under the Skin*, la nueva obra de Pendulo Studios, explora los rescoldos más negros de la ciudad y de sus ciudadanos.

El estudio responsable de títulos como *Hollywood Monsters*, *Runaway* o *New York Crimes* (también conocido como *Yesterday*) ha adaptado la novela gráfica a los videojuegos con un título que adopta el género de la **aventura narrativa**. Para un equipo que ha trabajado mayoritariamente en aventuras gráficas *point and click*, ¿qué dificultad entraña dar el paso y modificar la fórmula? «No siempre ha sido fácil, pero se trataba de un salto natural, ya que nuestros últimos juegos ya habían introducido, de forma humilde, alguna característica del subgénero», explica Alberto Lozano, director de arte de *Blacksad: Under the Skin*, en entrevista con *GTM*. Según señala, los miembros del equipo son seguidores de esa clase de juegos, por lo que «ha resultado relativamente cómodo» confeccionarlo.

En esta producción, el jugador se pone en la piel del **detective privado John Blacksad**, un personaje taciturno, algo misterioso, agudo de mente y de rostro gatuno. Como el cómic, la particularidad es que la obra se desarrolla en un mundo realista, pero con personajes antropomórficos. Por tanto, los rostros de animales se articulan en cuerpos humanos. Eso no significa que el tono de la propuesta sea humorístico, más bien todo lo contrario. »



*Alberto Lozano, director de arte de* Blacksad: Under the Skin*, durante la entrevista en las oficinas de Pendulo Studios.*




» Joe Dunn, la víctima mortal, es dueño de un **ring** de boxeo. A su **asesinato en extrañas circunstancias** se le suma la desaparición de su discípulo Bobby Yale, que tenía cerrado un combate que iba a determinar el destino del gimnasio. De no celebrarse la pelea, el negocio se verá abocado al cierre. Para evitarlo, Sonia Dunn, hija de Joe, contrata a John Blacksad con la intención de que este halle a Bobby.

Aunque *Blacksad: Under the Skin* cuenta con el beneplácito de Juan Díaz Canales, guionista del cómic, la historia del videojuego es independiente y no se inserta dentro del canon oficial del personaje. El estudio se hizo con los derechos **gracias a Microïds**, la editora del juego: «Pese a que en Pendulo habíamos comentado muchas veces (¡desde 2011!) cuánto nos gustaría hacer un juego de *Blacksad*, ya que tiene muchos adeptos en el equipo, la idea nos llegó directamente de Microïds», cuenta Juan Miguel Martín, director de programación, música y sonido. «Dargaud, que cuenta con los derechos de publicación mundial, pertenece al mismo grupo empresarial que Microids, así que el tema de los derechos estaba más que solventado».

De acuerdo con Alberto Lozano, gozaron de mucha libertad a la hora de adaptar la novela gráfica. «**No nos han pedido muchas modificaciones**, pero cada comentario que nos han hecho ha sido muy preciso y útil, especialmente con el modelado y la voz de Blacksad y del »



*"Pese a que en Pendulo habíamos comentado muchas veces cuánto nos gustaría hacer un juego de* Blacksad*, la idea nos llegó directamente de Microïds»"*

*—Juan Miguel Martín*

» resto de los personajes de los cómics que repiten en el juego». Con respecto a las voces, el título llegará a España doblado al español. Martín nos da más detalles al respecto: «Ha corrido a cargo de Rec Games Sonido, con quienes trabajamos por primera vez en 2005. A diferencia de otras veces, nos propusimos que el doblaje español fuese el primero de todos. Desde el punto de vista de las voces, este es nuestro juego más complejo, por lo que nos daba mucho miedo».

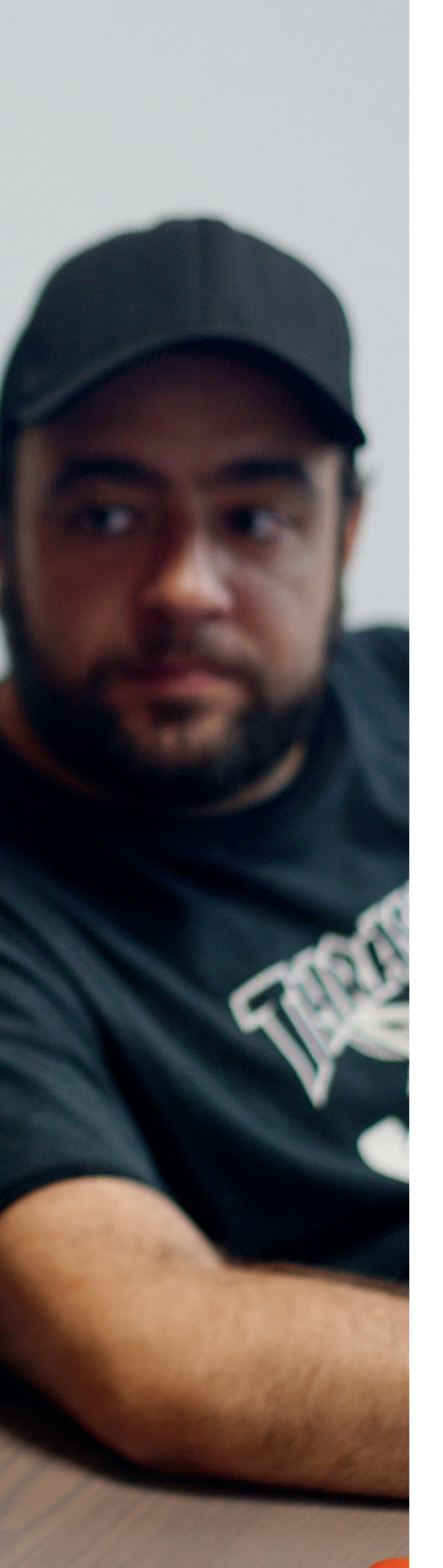
Para el responsable de sonido, contar con un estudio de tanta calidad que los conoce tan bien «fue clave para pulir el proceso de cara al resto de doblajes». Asegura que desde el punto de vista artístico «ha sido un goce, ya que han participado **actores de primera línea**». El elenco principal lo lidera Gabi Jiménez, «la voz habitual de Hugh Jackman», que encarna al detective. Además, también escucharemos a las voces españolas de «Jason Momoa, Josh Brolin, Jessica Chastain, Holly »

*El equipo de Pendulo Studios trabajando en los detalles finales del juego.*



*"Hemos prescindido de la línea y de cualquier tipo de técnica pictórica, como la acuarela en el caso de* Blacksad*"*

*—Alberto Lozano*



» Hunter, Emilia Clarke, Martin Freeman, John Goodman, Maisie Williams... e incluso la nueva voz de Darth Vader desde Rogue One». En lo que respecta al tono, «fue muy reconfortante comprobar que los autores del cómic coincidían con nosotros en que debía apartarse de lo *cartoon* y sonar realista».

El sonido y la banda sonora juegan un papel importante a la hora de definir la ambientación. Los años cincuenta se traducen musicalmente en un sonido jazz muy particular, como explica Martín. «La referencia fundamental es el trabajo que realizaron músicos como Miles Davis y John Coltrane durante la década de los cincuenta. Un estilo al que llamaron ***cool jazz***. Es una forma de hacer música que huye del virtuosismo del *bebop*. Se crean texturas armónicas muy profundas y los instrumentos solistas trazan pinceladas sobre ellas centrándose sobre todo en la expresividad. Desde que leí *Blacksad* por primera vez, ese estilo sonó en mi cabeza. Creo que encaja a la perfección con el talante reflexivo del cómic».

John Blacksad es un personaje complejo que va cambiando a lo largo de los cómics. Así lo asegura Josué Monchán, coescritor del videojuego. «Hemos tratado de que cada una de las decisiones que se pueden tomar en el título se acerquen o alejen de una de las diferentes versiones de Blacksad creadas por Canales y Guarnido», subraya. «Es como si hubiésemos dado a quien juega la posibilidad **de transitar el espectro conformado por todos esos Blacksads** oficiales para convertirlo en su propio Blacksad no oficial». Además, mantuvieron conversaciones con algunos seguidores de la saga y se dieron cuenta de que cada lector tiene una imagen de Blacksad. «El juego es el lugar en el que pueden volcar esa imagen y hacerla realidad».

Plasmar los distintos perfiles psicológicos del personaje es posible gracias a las **decisiones** y al **sistema de diálogo**. Monchán admite que «como en la mayor parte de juegos parecidos, la historia no se ramifica demasiado». Sin embargo, «hay seis escenas finales diferentes, y el destino de varios personajes varía según las decisiones que tomemos al jugar». Lo que sí tiene es profundidad en las decisiones de los diálogos, algo que da mucha variedad. «Calculamos que, quien juegue una sola partida, apenas oirá un 30-35% de los textos».

En ese punto, le pregunto si *Blacksad* es uno de esos juegos en los que el jugador se tiene que romper la cabeza en cada una de las decisiones. «Me encanta que uses la expresión 'romperse la cabeza' porque, de alguna forma, **el verdadero rompecabezas de este juego es determinar tu postura frente a las situaciones dadas**, es decir, construir tu propia versión de Blacksad». Aun así, tampoco desean que le estalle la cabeza a nadie, «porque hay que tomar la mayor parte de esas decisiones en un tiempo mínimo. Decía hace poco la periodista Sara Borondo que eso convierte la elección en algo más visceral que lógico... que es justo lo que buscábamos».

Las deducciones conducen la narrativa. Monchán arguye que el juego avanza al **conectar las pistas que recabamos** explorando escenarios e interrogando a los personajes. «Así, esas deducciones son la espina dorsal que estructura el juego. Sin embargo, de tanto en tanto se le añade un factor disruptor que rompe las expectativas, ya »


DELL




*"Los videojuegos nos llevan al error de pensar que nuestras decisiones pueden cambiar el mundo. En* Blacksad*, las decisiones cambian la forma en que nos vemos a nosotros mismos."*

*—Josué Monchan*

*Josué Monchán revisa los límites de crecimiento de los bocadillos de texto que acompañarán la narrativa del juego.*

*Cada escena de vídeo se revisa y anota en pos de encontrar las mejores expresiones faciales.*

» que otros personajes tienen sus propias agendas y actúan de forma no siempre previsible para quien juega» De hecho, al principio del desarrollo acuñaron el nombre de *Event-Based Exploration* (exploración basada en eventos), aunque, reconoce, «el nombre era tan pomposo que no llegó a cuajar».

Pendulo Studios ha respetado los temas que se tratan en los cómics y no ha dejado de lado **asuntos tan delicados como el racismo y la corrupción**. Martín recuerda que «la corrupción es recurrente en el *noir*», de modo que partían de «referentes muy claros en novela, cine cómic y videojuegos». En cambio, el racismo les ha supuesto un reto mayor, «sobre todo porque habla de un país, una época y un conflicto que siguen muy vigentes en muchas sociedades», pero que nosotros ya no hemos vivido.

«En este sentido **nos tranquilizó mucho el doblaje inglés**», se sincera. «En el juego hay ocho personajes afroamericanos y todos ellos han sido interpretados por actrices y actores afroamericanos, empezando por la voz de Blacksad, Barry Johnson (Jeffrey Fowler en *Detroit: Become Human*). El primer día le dijimos que no se cortase, que si en cualquier momento veía una frase fuera de lugar, parábamos el doblaje y reescribíamos, pero apenas hubo un par de frases (de 2500 que tiene su personaje) que le chirriaron un poco y que pulimos al instante. Seguramente nos ayudó la experiencia de *Hollywood Monsters 2*, que se sostiene en un conflicto racial disfrazado de fantasía».

Un debate habitual en la industria de los videojuegos es si los títulos poseen componentes políticos o no. Grandes empresas como Ubisoft y Activision reniegan de ello y rechazan que las ideas políticas se filtren en sus producciones. Pero como sugiere Monchan, la forma de pensar de los creadores permea inevitablemente en las obras de ficción: «A veces no somos conscientes, sobre todo cuando esa forma de pensar es cercana a las ideologías preponderantes y a las leyes del mercado del momento. A veces nuestro juego expresa nuestra postura de forma evidente y otras lo escondemos, por las razones que sea. En el caso de *Blacksad*, por respeto al universo, había que **dejar muy claro desde el principio el punto de vista del juego frente a determinados temas**, incluso cuando usamos la ironía para ir en contra de lo que aparentemente defienden los personajes. Muchos de los personajes del juego son racistas, machistas, clasistas y homófobos —como era la mayor parte de la sociedad americana de los cincuenta—, pero no hace falta ser muy inteligente para darse cuenta de que *Blacksad: Under the Skin* se sitúa en el polo opuesto».

La atmósfera oscura y macilenta de la producción no impide que se usen formas antropomórficas. A menudo, esas representaciones llevan consigo **un rasgo de personalidad tópico**. Por ejemplo, el zorro es inteligente y el gato astuto. ¿Se respetan esas preconcepciones en *Blacksad: Under the Skin*?

«Sí y no», reflexiona Alberto Lozano. «En una entrevista recogida en el libro *Cómo se hizo... Blacksad*, Canales y Guarnido cuentan que no siempre respetan esos tópicos, con el objetivo de **sorprender a quien lo lea**. En el juego hemos hecho algo parecido. Por una parte, tenemos una cabra loca que 'salta' de tema en tema, pero también un águila que no hace honor a su simbología de libertad, protección y dignidad».

Más allá de lo narrativo, el juego también ha tomado su propio camino en el campo estético. Según Lozano, se ha tratado de un modo totalmente distinto, por lo que se deslinda algo del cómic en ese aspecto. «Hemos prescindido de la línea y de cualquier tipo de técnica pictórica, como la acuarela en el caso de *Blacksad*. No obstante, las texturas han sido generadas de manera íntegra **de forma artesana**. Aunque las hemos pintado a mano emulando la realidad, hemos privilegiado un toque más cálido y artístico, a la vez que hemos evitado el uso de fotografías para estampar en los modelos. No hemos tratado de reproducir el magnífico trabajo de Guarnido, porque se trata de un medio distinto con necesidades distintas, sino que hemos aportado la visión que tiene Pendulo Studios del rico universo de *Blacksad*».

Las aventuras narrativas se han multiplicado en los últimos años. Telltale Games abrió el camino y títulos como *Life is Strange* consolidaron un género que todavía tiene margen para evolucionar. ¿Qué mecánicas se han implementado en este *Blacksad*? «Hemos introducido un par de mecánicas habituales de juegos de investigación, como las **deducciones lógicas** o la exploración de personajes, que en nuestro caso se da gracias a los sentidos felinos de Blacksad. Por lo demás, hemos tratado de asimilar y hacer nuestras mecánicas propias del subgénero, como la conversación con límite de tiempo o el *QTE*», dice Martín.

Los llamados *Quick Time Events* tendrán su importancia. Juan Miguel Martín afirma que **errar en un QTE entraña su repetición**, «ya sea porque »




*Alberto Lozano nos mostró un sinfín de referencias artísticas que sirvieron de base para confeccionar los personajes del juego. A la derecha, el equipo de arte ya trabaja en su próximo lanzamiento: Vértigo.*



» provoca la muerte del personaje jugable o porque narrativamente tiene sentido que el juego no pueda seguir por esa senda». Lo ejemplifica de la siguiente manera: «Si fallamos cierto *QTE*, muere Weekly, el *sidekick* de Blacksad. Como el universo de *Blacksad* requiere que siga vivo, al menos hasta que Canales diga lo contrario, el juego retrocede para que superemos el *QTE* y Weekly viva. Si fallamos otro, el sospechoso escapa y ya no podemos localizarle, así que también se convierte en una vía muerta y hay que repetir el *QTE*. Sin embargo, hay otros cuyas consecuencias funcionan tanto si los fallamos como si no, así que dejamos que la historia se bifurque».

Los puzles también están presentes, pero a diferencia de las aventuras gráficas clásicas, no suelen ser tan profundos. Josué Monchan reflexiona sobre ello. «Al principio, a veces, se nos ocurrían **puzles que no tenían cabida en este juego**, por pura inercia. Aun así, muchos de ellos servían como punto de partida. El trabajo, como bien has dicho, consistía en simplificar, en quitarles complejidad, pero la justa para que siguiese siendo divertido y que ofreciese un pequeño reto y una mínima recompensa. Luego, conforme avanzábamos en el desarrollo, nuestra cabeza se ha ido adaptando, de forma que se nos ocurrían ideas más nativas al género, ideas que jamás se nos habrían ocurrido en juegos anteriores».

*Blacksad: Under the Skin* sigue en desarrollo y estará disponible el próximo **5 de noviembre** para PS4, Xbox One, Nintendo Switch y PC. El estudio ha tomado nota del *feedback* de la prensa y está puliendo la experiencia al máximo. ●




GEA
EN PORTADA
RS5



# VOLUNTAD POR EVOLUCIONAR

POR ALEJANDRO CASTILLO

Rod Fergusson lo anunciaba en su cuenta oficial de Twitter: «Vienen grandes cambios en la saga». De esto hace ya un año, **doce meses de guardar bajo** llave las intimidades de la primera campaña de la nueva etapa de *Gears of War*. The Coalition se estrenaba en 2015 con un título clásico, que tomaba al pie de la letra todas las directrices dictadas hasta el momento. Una obra que no llegaba para brillar, sino para complacer a quienes han estado cerrando agujeros de emergencia durante más de una década. Eso, para bien o para mal, pasó factura.

Si algo hay que reconocerle al equipo fue su capacidad para mirar a sus seguidores de tú a tú. Que su primer servicio con la marca fuera un juego como *Gears of War 4* dice mucho del cariño con el que tratan su universo, algo que más de uno hubiera soñado en el caso 343 Industries y Halo. Pero estamos en 2019, las cosas han cambiado tanto para la consola como para la división Xbox. **Microsoft necesita su próximo gran exclusivo**, el nombre propio capaz de arrasar en Game Pass y colocar los focos sobre el escenario verde.

## QUIERE EVOLUCIONAR SIN RENUNCIAR A LA TRADICIÓN

Porque el silencio recordaba a la misma situación en la que se encontró Santa Mónica con *God of War*. De las dudas por ver el posible aquelarre que se formaría alrededor de uno de los iconos del videojuego, se pasó al asombro por lo creado. Esa vuelta de tuerca necesaria debía cincelarse sin ruido, sin mensajes externos que alteraran el enfoque de sus responsables. **El tiempo les ha**

**dado la razón**; cuando se trata de marcas tan asentadas, lo mejor es agachar la cabeza y confiar en el de al lado.

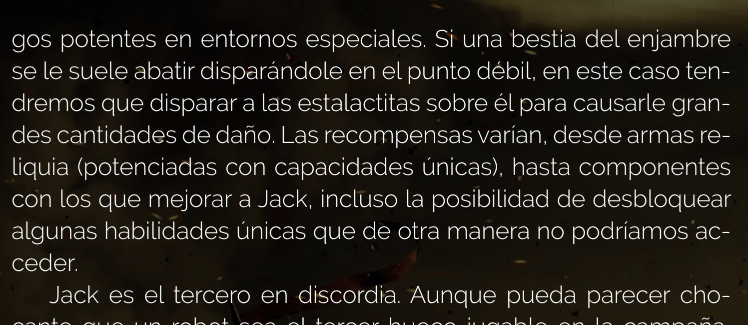
Es curioso el caso de *Gears 5*. **Quiere evolucionar sin renunciar a la tradición**. Ambas entidades se mezclan en una fórmula llena de matices. No es un *open world*, pero hay zonas abiertas con misiones secundarias. No es un *survival horror*, pero existen escenas que dejan el silbar de las balas a un lado para dudar sobre qué habrá al doblar la esquina. Varios subgéneros fluyen a través del esquema que todos conocemos, lo que le permite adquirir riqueza en variedad, situaciones y, sobre todo, ritmo.

No quiero entrar en detalles que destripen la experiencia. Lo que sí os puedo contar es la importancia de disfrutarlo en compañía de otros amigos. Dependiendo del personaje que escojamos se viven situaciones diferentes que requieren de comunicación para salvar el día. Por ejemplo, durante la tercera misión del acto 1, el helicóptero en el que vamos a bordo se derriba sobre un edificio. Del queda en la parte de arriba junta a Jack, mientras que JD está en el primer piso inmovilizado por un armario con la única compañía de su arma de cinto. Mientras este mata a las crecientes oleadas de Juvies, el jugador que se encuentra arriba debe hacerse paso por el edificio hasta poder auxiliarle.

## ES IMPRESCINDIBLE DISFRUTARLO EN COOPERATIVO

Este tipo de situaciones cobran más importancia en las secciones libres. Uno puede actuar de guía como observador de mapa, mientras el otro pilota el skiff hasta las posiciones clave. De esta forma **se convierte en el título más cooperativo de la historia de la saga**, que no es decir poco. Cooperación potenciada a través de las misiones secundarias. Aquí el concepto cambia, puesto que estas actividades suelen ser encuentros contra enemi-





gos potentes en entornos especiales. Si una bestia del enjambre se le suele abatir disparándole en el punto débil, en este caso tendremos que disparar a las estalactitas sobre él para causarle grandes cantidades de daño. Las recompensas varían, desde armas reliquia (potenciadas con capacidades únicas), hasta componentes con los que mejorar a Jack, incluso la posibilidad de desbloquear algunas habilidades únicas que de otra manera no podríamos acceder.

Jack es el tercero en discordia. Aunque pueda parecer chocante que un robot sea el tercer hueco jugable en la campaña, su intervención en el combate es crucial para poder sortear con éxito todos los ataques. Jugando como humano puedes mandarle a realizar diversas acciones sobre el enemigo, dependiendo de las dos habilidades que tengas activadas en ese momento. Durante el progreso vas obteniendo más variantes que conforman un surtido de posibilidades bastante amplio.

Para fortuna de todos, los **Deebees, la facción robot vista en la cuarta entrega, ha sido eliminada** para reconvertirla en parte de las tropas del enjambre cuando la situación así lo dicta. Su enfrentamiento original no terminó de ser el golpe en el avispero que cabría esperar, por lo que terminó en una facción que rompía en demasia el ritmo de los combates. Las esponjas de balas han sido reconvertidas en enemigos poderosos; lo que antes veíamos en un Boomer o Butcher, ahora recala en Scions con armas pesadas. Sabremos a quién nos enfrentamos por una barra de vida situada en la parte superior del enemigo. Con la reducción de la salud de las tropas normales, el combate crea una sensación orgánica necesaria. Nunca antes se había sentido tan bien disparar.

## *MICROSOFT NECESITA SU PRÓXIMO GRAN EXCLUSIVO*

En definitiva, **The Coalition parece haber aprendido de la situación del mercado actual**. Queda por ver si se mantienen las buenas sensaciones hasta el término de la misma, pero lo que está claro es que el derroche de inspiración demuestra el talento reunido en el equipo.



*—A solas con—*

# MACHINE GAMES

## *«Youngblood tiene el mejor sistema de combate»*

Afincados en Uppsala, Suecia, MachineGames lleva trabajando cerca de una década con la saga Wolfenstein, aunque su primer título no vio la luz hasta 2014. Entender los cánones de la propiedad intelectual y, sobre todo, diferenciarse del trabajo previo desde Id Software son aspectos que nunca han dejado de estar presentes en sus oficinas.

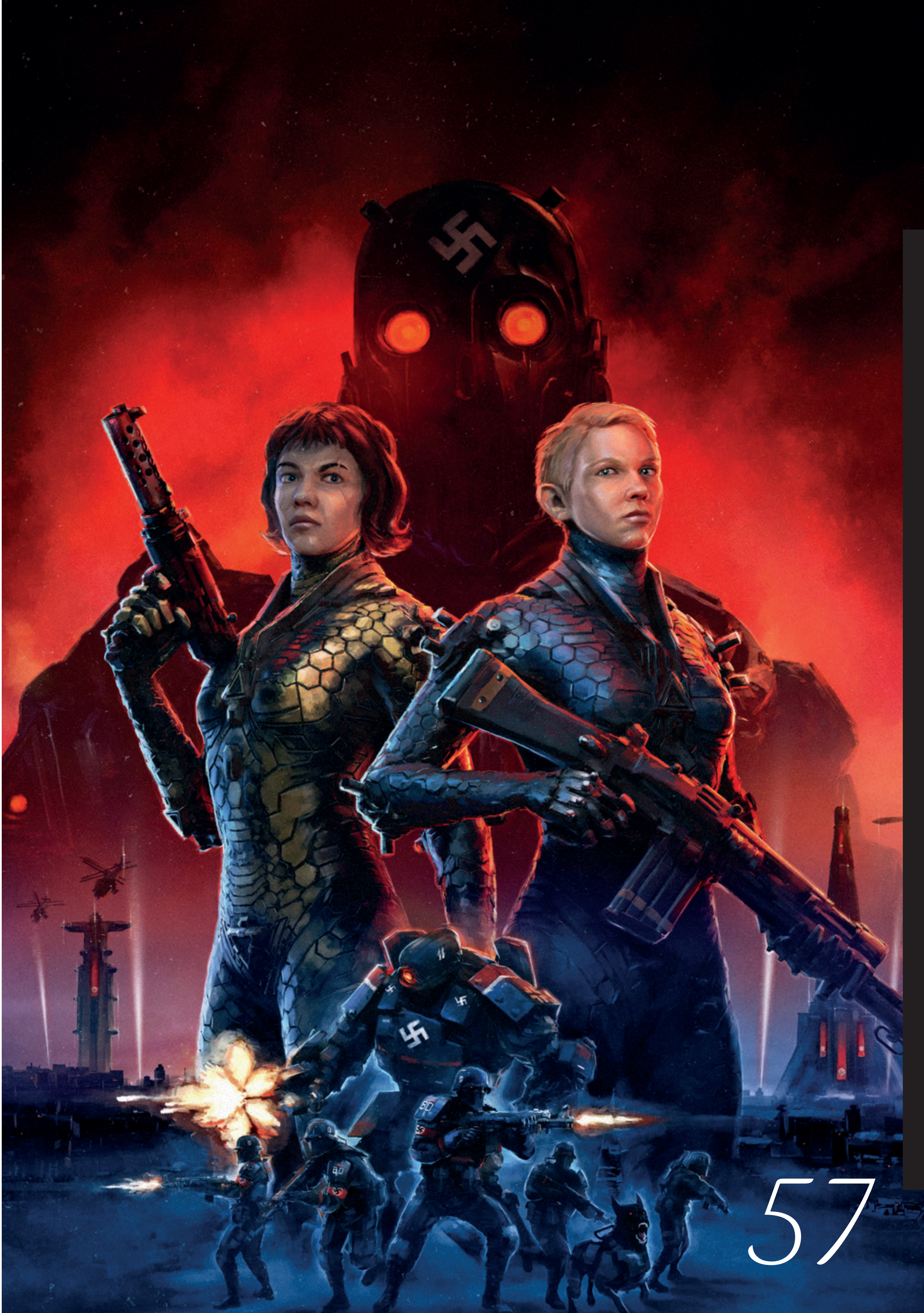
Escribe: **Sergio C. González**

No es muy común que el diseñador jefe de un estudio se abra como lo hizo **Andreas Öjerfors** en un encuentro previo lanzamiento de su próximo proyecto, ***Wolfenstein: Youngblood***. Lo que sí es común es que MachineGames, al cargo de este título, tenga una expansión independiente con la que seguir explotando el trabajo previo, *The New Colossus*, éxito tanto para crítica como para público.

No es muy común que el diseñador jefe de un estudio se abra como lo hizo Andreas Öjerfors en un encuentro previo lanzamiento de su próximo proyecto, *Wolfenstein: Youngblood*. Lo que sí es común es que MachineGames, al cargo de este título, tenga una expansión independiente con la que seguir explotando el trabajo previo, The New Colossus, éxito tanto para crítica como para público.

El porqué de sus decisiones, sus pensamientos antes de sumergirse en el desarrollo de este episodio, sus temores o lo que supone para ellos lanzar por primera vez un título sin censura en Alemania son aspectos que no pasaron desapercibidos.

MachineGames, a diferencia de Raven Software e Id Software, prefiere exagerar las cosas, darle un toque más personal a pesar de que reconocen haber crecido jugando al *Wolfenstein* original. Desde jóvenes, a pesar de no saber que iban a terminar siendo ellos los artífices (y responsables) del futuro de la franquicia, **tenían muy claro cuál iba a ser el camino sobre el que cimentar su propia historia**. De hecho, tan pronto como pasaron a ser parte integrada de Bethesda viajaron a Texas para explicar en vivo a Id Software cuál era su visión de lo que debía ser *Wolfenstein*, una visión que ha ido cambiando con el paso del tiempo hasta lo que es hoy día, con todas sus variantes y formas de expresión. »



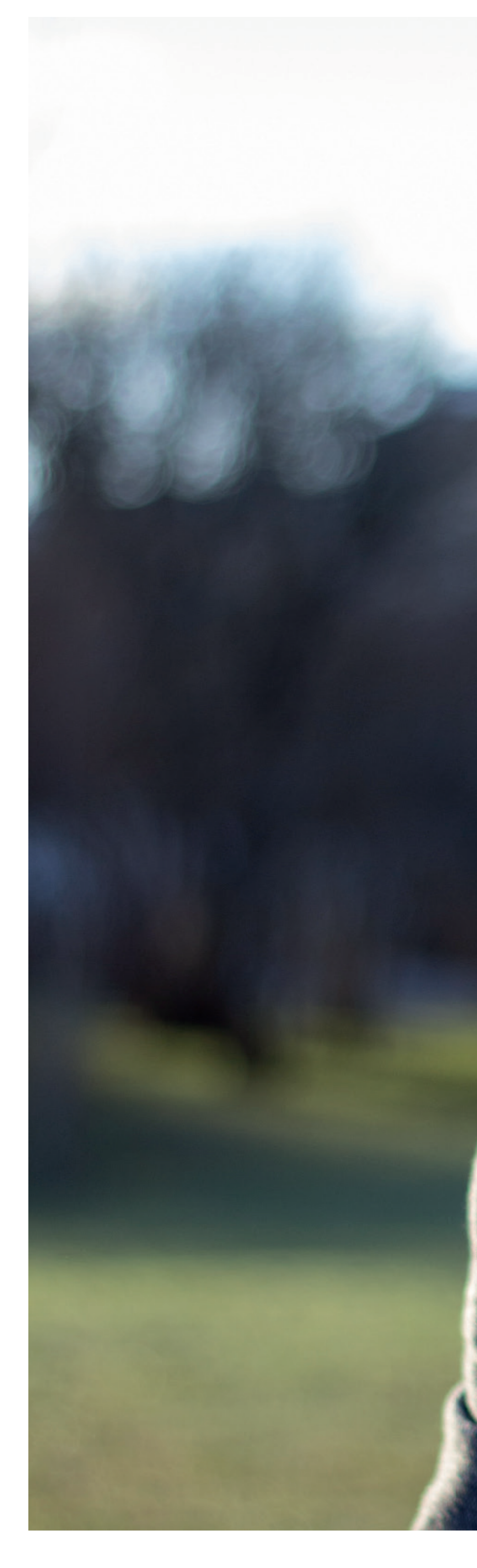
» Andreas Öjerfors no es un recién llegado en MachineGames. El diseñador, también natural de Suecia, llegó a las oficinas de la empresa en verano de 2011, cuando la pasada generación de consolas estaba ya lejos de sus miras; a pesar de que lanzarían su actual proyecto bajo un modelo intergeneracional. Desde aquel momento ya trabajaban en lo que se iba a terminar convirtiendo en *Wolfenstein: The New Order*. Dicho trabajo les sirvió para saber dos cosas: para entender qué suponía para ellos la propiedad intelectual, y para saber que este género no tenía por qué encorsetarse en un único estilo si, llegado el momento, querían darle un giro de algún modo. Y es eso lo que han hecho con *Wolfenstein: Youngblood*.

Para Öjerfors era casi tarea preceptiva que todos esos cambios se sintiesen en lo jugable. No valía con un planteamiento argumental distinto, tampoco el enfoque narrativo o las nuevas modalidades de juego: tenía que ser distinto de verdad. *Youngblood* no deja de ser un experimento, pero, a pesar de su condición de spin off, lo han tratado como un videojuego completo, una forma de decir adiós a la ahora actual generación de máquinas sin tener la espina clavada de no haberlo intentado.

«Hagamos algo que no hemos hecho nunca; hagamos algo nuevo», se dijeron tras terminar The New Colossus. No hace tanto desde que se sentaron en una de sus salas de encuentros para decidir, ahora que Bethesda iba a seguir confiando en ellos tras el éxito de ese segundo episodio numerado, y decidieron que su siguiente proyecto debía basarse en una experiencia cooperativa porque, según él, «No tenemos suficientes shooters en primera persona cooperativos». En la conversación quiso evidenciar la clara tendencia al competitivo; ellos querían contar una historia que no se alejase de los cánones de la franquicia, solo que abordando la cooperación para sentir y hacer sentir.

«Una vez comenzamos a plantear el diseño del título nos dimos cuenta de que iba a ser mucho más grande que The Old Blood», la anterior expansión independiente que realizaron tras The New Order. «Mucho más ambiciosa de lo que habíamos pensado». Eso requería, por tanto, más tiempo, más trabajo, más presupuesto. El resultado es algo que tendrá que juzgar cada jugador por sí mismo.

En nuestro encuentro con MachineGames preguntamos acerca del sentido del humor del título, siempre exagerado y deliberadamente abultado; concretamente, sobre el balance que les permite equilibrar dicho registro a veces cómico con una ambientación con la que no casa de primeras. Romper con lo que sería acorde a lo que vemos en pantalla. «Siempre tratamos de ofrecer una mezcla entre una ambientación oscura y momentos de puro humor. Esta vez hemos trabajado más que nunca para convencer con el tono, equilibrarlo para que no se rompa la narrativa a pesar de los interludios donde el humor reduce la carga de tensión», comentó. «Teníamos que explorar este tono, lo que incluía también la apuesta por nuestras protagonistas». Y es, de ese modo, como nace el **modo cooperativo**. »






*«Hagamos algo que no hemos hecho nunca: hagamos algo nuevo»*

*En la imagen: Andreas Öjerfors*

## ARKANE STUDIOS, EL SEGUNDO CINCUENTA POR CIENTO

Tras jugar a *Youngblood* nos hemos dado cuenta de que la carga de cinemáticas es menor que en otras entregas porque se querían centrar más en la jugabilidad. «Queríamos que los jugadores por sí mismos diseñasen sus propias historias durante la partida; en vez de contar una historia tan guiada, **la intención ha sido incentivar la comunicación entre los jugadores**».

Y es ahí donde entra en juego **Arkane Studios**. Si hay algo que puede destacar de esta entrega es el diseño de escenarios. Todo el equipo de MachineGames era consciente de que para asimilar sobre el papel tal complejidad de opciones, capas y profundidad en los escenarios, incluidos secretos y coleccionables, no podían sino confiar en los autores de obras como *Dishonored* porque «**eran una garantía**». De hecho, «No es una colaboración, sino que han sido parte del desarrollo». Querían que estuviesen ahí, no que se basase en un encargo. Al igual que en el título, decidieron convertir en norma que existiese comunicación directa entre ambos estudios. De ese modo, todos los componentes de ambos equipos podrían avanzar en todo momento en la misma dirección. «**Queríamos mezclar el ADN de ambos estudios**», dijo de forma rotunda. «Poner a ambos equipos juntos garantizaría a los jugadores tener el intenso sistema de combate de MachineGames y, al mismo tiempo, la fantástica inspiración en el diseño de niveles de gente como Arkan eStudios [...] Son cosas que no podríamos haber logrado estando solos», terminó reconociendo.

Una pregunta obligada era la ausencia de censura en Alemania. Hasta la fecha, todas las entregas habían llegado con diferentes dosis de censura al país germano, herencia de una ley donde se trata de silenciar cualquier tipo de representación o simbología nazi. Apostar por videojuegos donde aparezca la figura de Hitler como lo hace en *Wolfenstein* no garantiza que se vaya a poder mostrar de forma explícita y, por ello, la censura allí no había levantado la mano hasta ahora: era intolerable tanto la exaltación como el uso frívolo.

Pero esta vez lo han conseguido: no habrá censura en aquellas tierras. Referencias, iconografía... **todo está intacto**. «Pensamos que es algo que llevaban mucho tiempo deseando los jugadores alemanes», comenzó diciendo. «Es un momento histórico para nosotros. Es algo que no depende tanto del equipo como de la visión de las autoridades alemanas para con nuestro juego. Nos sentimos muy felices por ello y lo celebramos dentro de todo el equipo». Aunque prefirió evitar hablar de este tema, sí continuó diciendo la última palabra de todo lo referente a la censura es algo que reside en Alemania, de la idea que tengan y el nivel de tolerancia ante esa exposición de contenidos en un videojuego. Le preguntamos entonces por lo que suponía para ellos como desarrolladores.

Al ser una decisión que no iban a conocer hasta la etapa final del desarrollo, MachineGames debía trabajar con anticipación. «Ha hecho nuestras vidas algo más fáciles; trabajar en diferentes versiones de un mismo título por decisiones como ésta puede ser algo engorroso en labores de producción. No siempre es fácil», comentaba entre risas, al tener que sustituir algunas cosas por otras de un cariz altamente humorístico. No es el producto que ellos dibujaron sobre el papel.

De lo que sí están convencidos es del uso del motor gráfico de Id Software. El id Tech 6 es la herramienta utilizada para tanto éste como *The New Colossus* y, tal como él mismo nos confirmó, **continuarán utilizando este motor gráfico en el futuro**. Está confirmado. Öjerfors desea poder seguir construyendo un dilatado currículo de títulos con este *engine* y hacer nuevos títulos, experimentar y dominar esa tecnología. **La siguiente cita será en la siguiente generación.**

MachineGames cumple ahora diez años y, aunque el número de empleados de la empresa es un dato que no tienen permitido revelar, sí nos confirmaron que para desarrollar un videojuego triple A como éste incrementan ostensiblemente su capital humano. En este caso, aunque no trascendiese la cifra, la integración de parte del equipo de Arkane es un ejemplo de ello.

La siguiente generación de consolas debe dejar de ser un tema tabú. En lo que es ya el »



# *Sin censura en alemania «es un momento histórico para nosotros»*

» último año natural sin un nuevo ciclo de *hardware* doméstico todos los estudios en activo deben tener las miras puestas en lo que vendrá después. En MachineGames son conscientes de ello, pero no les preocupa tanto la potencia gráfica o técnica, que es ajena a lo artístico, sino más bien la eliminación de cualquier tipo de barrera. «Nuestro sueño con la siguiente generación de consolas es **poder liberarnos de impedimentos a la hora de desarrollar títulos**. Es algo que tendremos que explorar». A lo que añade que «Pienso que el *streaming* y apuestas como Stadia cambiarán nuestra visión de cómo consumimos las cosas y cómo hacemos las cosas; pero cómo las haremos es algo que está todavía por ver». La sensación de inexplorado, tener que acostumbrarse a un concepto diferente como es el *streaming* inmediato, está ahora mismo en el radar del equipo. Igual situación con los tiempos de carga. «Quizá logren hacer que la carga de niveles sea más inmediata y no caiga así el ritmo de partida». Al final, todo termina en la premisa inicial: **reducir barreras**.

«Estoy muy orgulloso de lo que hemos hecho con *Youngblood*; tiene el mejor sistema de combate que hemos creado nunca», dijo para despedirse. De nuevo, el futuro de la saga es ahora el presente. El nuevo futuro, sin embargo, está aún por escribir. ●

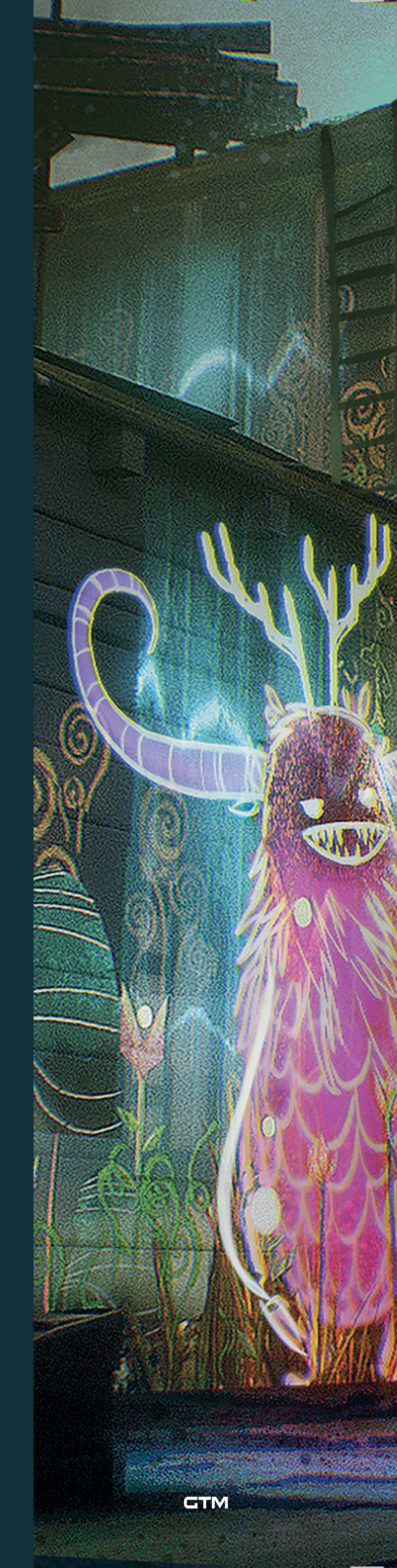
*MachineGames valora de buen grado la aportación de Arkane a la hora de diseñar los niveles del juego, que consideran son los mejores de toda la saga. Son el otro cincuenta por ciento.*

# *Concrete Genie.*

*por Alejandro Castillo*

La imagen que acompaña a estas líneas habla por sí sola. Cuando llegó a mi buzón la invitación para acceder a la presentación de *Concrete Genie*, sentí alivio. Alivio por poder presenciar los últimos pasos de un proyecto que se aleja de lo común, de la billetera, de la ansiedad por encontrar la fama por la que muchos se pierden en el camino. Porque Ash y su pincel **no se conciben para acaparar los focos de cualquier escaparate**, sino para formar parte de esos descubrimientos inesperados que llenan tu corazón.

En esta mañana de verano fui partícipe de una pequeña lección de vida, una sesión de un par de horas a los mandos de un título que llegará a lo más profundo de tus huesos. Esta es la historia de cualquier niño capaz de echar a volar su imaginación para defenderse de la crueldad de ahí fuera; esta es la historia de tu pequeño 'yo'.




PULSA START · CONCRETE GENIE · DESARROLLA: PIXELOPUS · PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4 · LANZAMIENTO: OCTUBRE 2019



# *Un cuento donde las bestias combaten* ***contra*** *el acoso*

*Concrete Genie* sirve como bálsamo para todas aquellas personas que lidian cada día con el odio de todos los demás.

El **acoso**, una lacra que sufren incontables escolares a lo largo y ancho del planeta Tierra. No hay peor compañía durante la adolescencia que vivir bajo el dedo amenazador de tus compañeros de pupitre. Ninguna persona debería pasar por un trago así. Muchos deciden guardárselo para sí mismos; no hay peor decisión, y mucho menos elegir una huida irreversible que marcará por siempre el camino de tus seres queridos.

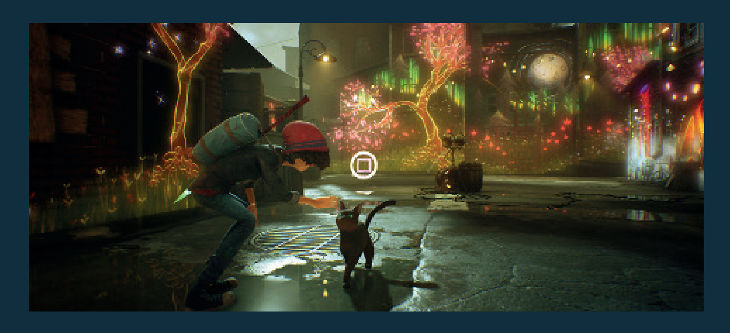
Como podéis observar en el titular, **las intenciones de *Concrete Genie* son claras**. Los propios responsables del estudio percibían la necesidad de alzar la voz contra el *bullying* desde una perspectiva creativa. Para la mayoría de integrantes del equipo (que no supera dos docenas) es su primer trabajo tras acabar los estudios, una manera preciosa que comenzar en esta industria.

Tras una breve presentación sobre los pormenores del proyecto, paso directamente a ponerme tras el mando. **Desde el principio fui consciente de la importancia del pincel durante toda la aventura.** Apenas un par de minutos fueron suficientes para desenvolvernos a la perfección con los trazos en la pared. En algunos momentos el juego te fuerza a pintar tu propia bestia para que cobre vida a través de los muros. Esto permite a Ash superar ciertos obstáculos no solo físicos, sino también cuando intervienen elementos como el fuego o el agua.

Hay una pequeña curiosidad que pudimos descubrir los presentes. PixelOpus, durante el proceso de producción, no daba con una tecnología capaz de brindar lo que ellos querían con el mínimo consumo de recursos posibles. Acudieron a Media Molecule, quienes le prestaron parte de las características del motor gráfico de *Dreams* para que los trazos que creen los usuarios funcionen tal cual han sido dibujados.

El resultado es sorprendente. Bajo esa capa *cartoon* se esconden meses de trabajo titánico por engrasar dos entes tan dispares para que el resultado fuera sencillo e impactante para el consumidor. Todas las locuras que se os ocurran pueden cobrar vida, por más que deformemos a nuestra pobre criatura. Para lograr la mayor precisión posible, el método empleado para el uso del pincel pasa en exclusiva por el con-

"ES EL PRIMER TRABAJO PARA MUCHOS INTEGRANTES"



"LAS INTENCIONES SON BUENAS, PERO NO TERMINA DE CUAJAR EL CONJUNTO MÁS ALLÁ DE LA PARCELA CREATIVA"

trol de movimiento del *Dualshock 4*. Esto tiene sus ventajas e inconvenientes, como no podía ser de otra manera.

**No logré estar todo lo cómodo que querría dibujando**. Muchas veces el control se dispara hacia lugares donde no quería apuntar, tiembla demasiado el pulso del objetivo dada la constante búsqueda de posición del mando. Otros títulos, como *Infamous: Second Son*, jugaron con esta tecnología, pero el énfasis de *Concrete Genie* revela por completo las sombras del famoso sixasis.

Como complemento al trazo del cuerpo, pude descubrir la posibilidad de añadir complementos predefinidos que perfilan la personalidad de las criaturas. Coloqué dos alas a uno de ellos, lo que le convirtió en una especie de pájaro capaz de ayudarme a sobrevolar espacios hasta el momento inhóspitos. O unos brazos capaces de mover grandes objetos. Durante la exploración es posible obtener más variantes capaces de explotar el diseño de niveles.

**Lo cierto es que tuve sensaciones encontradas**. Me encantó el mensaje, el fondo, la forma en la que se desenvuelve la narrativa. Sin embargo, creo que el juego muestra demasiado sus flaquezas. Más allá de la problemática al dibujar, tanto la escena de combate como la forma de explorar el entorno no resultaron tan buenas como pensaba. En la primera parte, el pueblo al que accedo está infestado de acosadores, quienes persiguen al protagonista cuando perciben su presencia. Si es capturado reapareceremos en un punto aleatorio del mapa, mientras que, si no, apenas existen penalizaciones posibles.

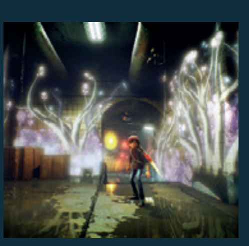
La última parte, en cambio, desata el potencial de Ash en forma del uso de habilidades de todo tipo. Su patinete se convierte en una tabla de surf llameante capaz de levitar con velocidad sobre el asfalto. Todo ello mientras una criatura de enormes proporciones intenta acabar con su vida. La acción es simple al extremo, con solo dos botones pude realizar los ataques de elementos pertinentes para reducir su barra de salud. Tengo la sensación de que las intenciones son buenas, pero no termina de cuajar el conjunto más allá de las partes creativas. ■

*Imágenes del juego*

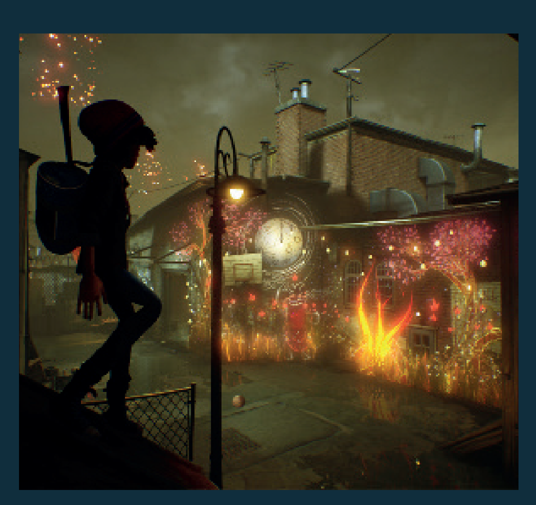
**Colores para dominarlos a todos**

—

*Concrete Genie* entra por los ojos. Su aspecto visual lo hace completamente diferente al resto de títulos del mercado.







# SUBTEXTOS, DISONANCIAS Y VÍAS PARA EL GUION DE VIDEOJUEGOS

*por Juan Carlos Saloz*

La sensación aparece en repetidas ocasiones. Juegas a uno de los supuestamente mejores títulos del mercado y te encuentras con situaciones que te sacan por completo de la historia. Aún acostumbrados a este tipo de mecánicas, algo negativo se activa en nuestro cerebro cuando tenemos que ir a entregar un paquete con nuestro personaje, supuestamente un aguerrido asesino a sueldo. Para ello no existe más justificación que sumar experiencia. Pero es que, por más que los videojuegos sean cada vez más sofisticados, **los guiones cuentan con problemas de base** que aún están en proceso de arreglar.

*Septiembre de 2019*



IMAGEN: BIOSHOCK INFINITE

Recuerda la mejor escena de tu película favorita. No importa cuál sea su género ni el público al que se dirija; lo único importante es que cuente con un diálogo que la sostenga. Si dos o más personajes comparten una conversación, probablemente esa escena esté repleta de **subtexto**, es decir, de **una intención oculta detrás de cada frase**.

Para estudiar el subtexto no hace falta irse demasiado lejos. Basta con cualquier película de Pixar. La compañía que trajo el 3D a la animación cinematográfica se caracteriza por funcionar siempre a dos niveles. Por una parte, existe un mensaje apto para todo tipo de públicos que atrapa a los más pequeños. Y, por otra parte, oculta una tesis detrás que solo los adultos son capaces de analizar en profundidad. En *Buscando a Nemo*, cada vez que Dori pronuncia la frase «sigue nadando», en realidad está diciendo «déjate de preocupaciones y actúa» a un Marlin que dejó de ser libre hace años por culpa del miedo. En *Inside Out*, Alegría descubre que necesita a Tristeza en un impresionante colofón final que solo pueden entender los mayores de la sala. Y la fórmula es aplicable a cualquier otro largometraje de la compañía.

El subtexto, en definitiva, es el valor añadido que se aplica a un guión para llegar a lo más profundo del espectador sin necesidad de aleccionar por el camino. Es el camuflaje perfecto para vender tu idea sin tener que verbalizarla directamente; y también es **la frontera entre una gran historia y otra simplemente funcional.** Cualquier guionista de cine da por hecho que el subtexto es un elemento indispensable en sus diálogos, pero ¿ocurre de igual forma con los videojuegos?

Hace poco, un triple A exitoso en todas sus vertientes llenó la boca de un gran número de jugadores que en muy pocas ocasiones se había visto expuesto a un subtexto tan esclarecedor. *God of War*, de Santa Mónica Studios, presentaba una historia narrada de manera sublime, entretenida a más no poder y con un vasto mundo a la altura de los mejores diseños. Pero lo que sorprendió a todos fue la relación paternofilial instaurada entre Kratos y Atreus; ese camino de altibajos que acababa con la madurez del pequeño y la aceptación del dios de la guerra. ▸

**Más allá del diálogo**

—

Gracias a las distintas posibilidades narrativas que existen en el videojuego, los guionistas se pueden permitir sacrificar elementos como el subtexto a cambio de escenarios o mecánicas que dialoguen directamente con el jugador.



En los cientos de conversaciones que tenían padre e hijo se reflejaban los verdaderos deseos de cada uno. Más allá de sus palabras, veíamos en Kratos a un hombre que venía de vuelta de todo; un padre al que no le queda más remedio que ejercer como tal pero que, a pesar de sus esfuerzos, ni sabía ni le apetecía ejercer como tal. Del mismo modo, el no tan inocente Atreus mostraba su inquietud ante una situación que no entendía y un esfuerzo sobrehumano por impresionar el dios que tenía como padre.

Poco hay que achacar al juego de Cory Barlog. Como los mejores guiones de Hollywood, *God of War* cuenta una doble historia que se narra a la perfección en un único plano secuencia. Pero, siendo sinceros, **su guión no es mejor que el de cualquier película sobre la paternidad**. No es superior, ni mucho menos, que *En busca de la felicidad, Big Fish* o *Boyhood*. Y tampoco lo es, tratándose del mismo tema, que *The Last of Us*, probablemente la mejor historia guionizada de un triple A en los últimos años. Su valor radica en muchos otros aspectos solo punibles a los videojuegos, pero resulta desalentador que este sea el mayor ejemplo del subtexto aplicado a un videojuego comercial.

La depresión llega realmente cuando exploras más allá de los grandes referentes del guión de videojuegos. La mayoría de RPGs, más allá de algunas escenas concretas que se imprimen en el cerebro de cualquier jugador, cuentan **una historia finita con una lectura muy concreta.** Cuando el vecino del poblado te manda a buscar sus gallinas perdidas, no te está explicando nada que vaya más allá, y tampoco generando en ti una gran evolución. Por más Geralt de Rivia que seas, tu misión es muy concreta y tu crecimiento como personaje puede vislumbrarse desde los primeros compases de la historia. Hay muy poco hueco para el giro y el subtexto.

«Creo que hay dos cosas que definen a los guiones de videojuegos», explica para *Gamasutra* el guionista Tom Bissell (*What Remains of Edith Finch, Batman: Arkham Origins, Uncharted 4*). «La primera es que **gran parte del proceso se basa en encontrar soluciones a las decisiones de producción**. De repente, cortan un nivel completo y debes encontrar una forma de conectar dos niveles que antes no tenían nada que ver entre ellos».

En este primer punto ya podemos encontrar la particularidad de trabajar para guiones de videojuegos. En lugar de ser la base del producto final, como ocurre con el cine o el teatro, en ocasiones es la bisagra que conecta todo lo verdaderamente importante. Y se confirma con el siguiente punto, todavía más desesperanzador:

«La segunda es que, cuando escribes un montón de diálogos sistémicos para cosas que suceden una encima de la otra, **tienes una sensación increíble de desorganización**. Escribes en Excel una y otra línea y no sabes si funcionarán juntas, pero de repente te das cuenta de que la historia corre a pesar de la magia de la aleatorización».

## "LOS GUIONES DE VIDEOJUEGOS SON PUZLES, NO MAPAS"

Como bien esclarece Bissell, existe un interesante encanto en escribir para videojuegos. Es algo que no puede funcionar en ningún otro medio. Es un puzle en el que cada pieza tiene que encajar, más que un mapa con los pasos a seguir bien estipulados, como ocurre en películas o series. Pero esta misma virtud provoca que, en un gran número de ocasiones, a los guionistas no les quede más remedio que **renunciar a recursos establecidos que añaden muchas capas a una historia.** Al ser el último eslabón de una gran cadena de producción, no les queda más remedio que poner «déjate de preocupaciones y actúa» en lugar de «sigue nadando». De otro modo, el caos sería insostenible.

Sin embargo, un guión no es solo diálogos, así que el subtexto, en los videojuegos, puede aparecer en cualquier lugar del entorno. Desde la voz penetrante de *Bioshock* hasta los escenarios de *Fallout*, cualquier elemento puede ocultar mensajes ocultos que funcionan igual o mejor que el subtexto clásico. Solo hay que echar un vistazo al primer jefe de *NieR: Automata*, un robot de fábrica llamado Engels —en honor al filósofo alemán— para darse cuenta de que hay esperanza más allá de los guiones sencillos. Aun así, la mezcla entre las mecánicas estipuladas y el mensaje que se quiere transmitir tampoco suelen ir de la mano, lo que genera lo que se suele denominar **disonancia ludonarrativa.**

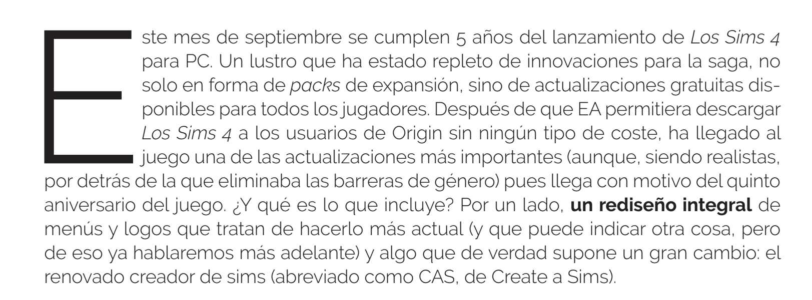
En el caso de *Bioshock Infinite*, uno de los más criticados en este sentido, la disonancia es evidente. Aunque el juego transmite un mensaje filosófico antiamérica e incluso antiarmas, la mecánica principal es acabar con todo lo que te rodea a golpe de metralleta. Evidentemente, el juego de Ken Levine cuenta con tantas piezas que quedarse en ello resultaría injusto. Pero el mismo concepto es aplicable a *Half-Life* o al propio *Fallout*. En juegos de esta índole, los desarrolladores suelen apostar por mecánicas entretenidas y potentes a pesar de que nublen el mensaje que hay detrás. Incluso en *Metal Gear*, que consigue alejarse de la matanza gratuita gracias a sus mecánicas de sigilo, surgen estas confrontaciones entre lo que vemos y lo que nos explican.

La esperanza, como de costumbre en estos casos, se encuentra en videojuegos indies que consiguen integrar un potente subtexto sobre una historia y unas mecánicas que van a parar al mismo lugar. Todavía quedan muchos pasos que dar para optimizar los resultados, pero quizás sea en estas pequeñas apuestas personales donde se dé el salto hacia **una narrativa incluso superior que la cinematográfica.** ■


IMAGEN: MAXIS

# LOS SIMS: VEINTE AÑOS, UN LUSTRO Y UN MODO HISTORIA

*por Paz Boris*



Este mes de septiembre se cumplen 5 años del lanzamiento de *Los Sims 4* para PC. Un lustro que ha estado repleto de innovaciones para la saga, no solo en forma de *packs* de expansión, sino de actualizaciones gratuitas disponibles para todos los jugadores. Después de que EA permitiera descargar *Los Sims 4* a los usuarios de Origin sin ningún tipo de coste, ha llegado al juego una de las actualizaciones más importantes (aunque, siendo realistas, por detrás de la que eliminaba las barreras de género) pues llega con motivo del quinto aniversario del juego. ¿Y qué es lo que incluye? Por un lado, **un rediseño integral** de menús y logos que tratan de hacerlo más actual (y que puede indicar otra cosa, pero de eso ya hablaremos más adelante) y algo que de verdad supone un gran cambio: el renovado creador de sims (abreviado como CAS, de Create a Sims).

*Septiembre de 2019*

Durante toda la historia de *Los Sims,* el creador ha tenido unas pautas muy definidas: elige el aspecto físico y una personalidad. Inicialmente era muy básico: un pequeño inventario de cuerpos (cuya diferencia radicaba más en la ropa que en el propio físico) y cabezas y **una forma de ser definida por el signo del zodiaco que marcaba la compatibilidad con otros sims**, aunque a la hora de jugar no era determinante. Con la llegada de *Los Sims 2*, el CAS permitió un mayor detalle a la hora de personalizar a nuestros sims, aunque aún mantenía el estilo de su predecesor en los signos del zodiaco y los puntos de personalidad. *Los Sims 3* dieron por fin el paso definitivo al permitir seleccionar los rasgos y las aspiraciones, abandonando los signos del zodiaco y los puntos a repartir. Pero, por supuesto, fue en *Los Sims 4* cuando el editor cambió por completo, lo que permitió modificar cada aspecto físico del personaje con gran precisión y definir su personalidad desde unos rasgos que influyen en su relación con el entorno y sus estados de ánimo, e incluso su manera de caminar y el timbre de su voz.

*Los Sims 4* salieron al mercado con la clara intención de mantener el juego en constante evolución mediante actualizaciones gratuitas, al margen de las novedades que incluiría cada pack de expansión y contenido. La señal más clara a ojos de los jugadores fue la que permitió la creación de piscinas (un mes después) y el crecimiento de los sims pasando por la etapa infante (casi tres años después del lanzamiento), que hasta entonces había replicado los estadios de la primera entrega de *Los Sims* y pasaban de la cuna al colegio en unos pocos días. El equipo de Maxis ya había informado a los jugadores de que estos elementos tan preciados llegarían después del lanzamiento, pero demostraron que además de cumplir con sus promesas, **eran capaces de escuchar las peticiones de su comunidad y adaptarse a los tiempos y la sensibilidad social en la que el videojuego había visto la luz**.

La actualización de la que hablaba previamente, que eliminó las barreras de género, supuso un enorme salto hacia adelante en cuestiones de igualdad de representación y libertad de creación. Con la desaparición de estas barreras (y todo lo que conlleva en el marco físico) y la posibilidad de utilizar prendas de ropa de cualquier tipo, los jugadores pudieron, por fin, crear un abanico más amplio de personajes que no solo pueden reflejar su realidad personal, sino que permite interactuar con un mundo que no se detiene a pensar (ni mucho menos juzgar) en su identidad. Una actualización de gran valor en el marco sociocultural actual en el que las reivindicaciones por la igualdad y el respeto son constantes y necesarias. Es más, veinte años antes, durante el proceso de desarrollo de la primera entrega de *Los Sims*, el programador Don Hopkins describió las relaciones románticas del juego como «heterosexistas» y «monosexistas» en un documento interno de Maxis del 7 de agosto de 1998, pues al comprobar si se podía llevar a cabo una interacción romántica con un sim del mismo sexo, «el resultado es una reacción violentamente negativa, claramente homófoba». Lejos de ser un «feliz accidente» en la programación del juego que decidió dejarse en la versión final (como se ha afirmado en múltiples ocasiones), **la decisión de incluir relaciones homosexuales fue totalmente consciente y vivió todo un proceso de evolución hasta conseguir que fueran realistas y respetuosas**. «Haría un juego mucho más interesante y realista, parcialmente influenciado por factores aleatorios. Y cualquier persona ofendida por ello necesita madurar y buscarse una vida. Con suerte, nuestro juego les ayudará en esa misión. A cualquier persona que le preocupe ofender la sensibilidad de otras personas es claramente homofóbico [...], pero no es consciente de ello porque proyecta su homofobia en otras personas». Después de este análisis de Hopkins, Will Wright trabajó en modificar el código y Patrick J. Barret se encargó de incluir las relaciones homosexuales que los jugadores conocerían en la versión definitiva. Aquellas palabras de Hopkins, que ▸



si bien entonces se limitaban a las relaciones homosexuales, fueron el primer paso para un videojuego más inclusivo que culmina con una actualización que contempla la igualdad de representación del colectivo LGBT+.

Es verdad que la actualización el 16 de julio no supone un cambio tan fundamental del juego como lo fue esta de 2016, pero **sí propone una nueva manera de enfrentarse al editor de *Los Sims* y ofrece ciertas ventajas a los jugadores** que a priori pueden pasar desapercibidas. Hasta la llegada de esta actualización, cuando un jugador quería crear una nueva unidad doméstica tenía la opción de elegir un sim de la galería (o de los básicos del juego) y empezar a jugar o bien editar su apariencia y personalidad para que se adapte a la idea del personaje o al tipo de partida que busca. Algo muy común dentro de la comunidad de Los Sims, además de crearse a uno mismo y tener una vida idílica con tu *crush*, es llevar a cabo ciertos retos que implican sims de una determinada personalidad o capacidad económica. Especialmente en el caso de los *streamers*, que mediante los votos de sus seguidores orientan el desarrollo de sus partidas o de los sims que crean para participar en ellas. Pero por supuesto, exige un esfuerzo consciente variar a *Los Sims*.

**El Modo Historia que llega con esta actualización permite dar un giro a la manera de crear sims** para sorprendernos a nosotros mismos e innovar con más facilidad. No sustituye al CAS tradicional, sino que se instala como una alternativa para aquellos jugadores que deseen utilizarlo. ¿Y cómo funciona? Pues antes de entrar en el editor, el juego nos invita a responder un pequeño cuestionario, con preguntas de estilo «¿qué haría en X situación?», «¿qué prefiero hacer en mi tiempo libre?», que irán conformando los rasgos de personalidad y la inspiración que tendrá nuestro sim. Una vez terminada esta primera parte ya entramos en la personalización del sim que lleva presente desde el principio, bien para quedarnos con el aspecto que el juego ofrece (uno de los nuevos sims por defecto) o para transformar su aspecto. Dentro de esta actualización también está la posibilidad de definir el empleo del sim o incluso cambiar el poder adquisitivo inicial de la unidad doméstica (recordemos que varía ligeramente en función del número de miembros). Una posibilidad que permite a los jugadores definir nuevos retos a la hora de jugar. Uno de los más recordados de *Los Sims 2* es el que ofrecía la familia Simblanca, en el que una unidad doméstica monoparental y con un bebé en camino no tenía dinero casi ni para comer. La mayor ventaja de este nuevo modo es clara: ayudar a los jugadores a alejarse de los rasgos de personalidad más recurrentes (por ejemplo, bueno, extrovertido o genio, que ofrecen ciertas ventajas a la hora de relacionarse con otros sims o mejorar las habilidades) para descubrir nuevas combinaciones de rasgos con sus propias necesidades.

Pero después de 5 años es muy posible que nos estemos acercando a la recta final de esta entrega. Al principio del reportaje os emplazaba a más adelante para hablar del rediseño de los menús y es porque **es muy posible que este cambio no solo sea una manera de celebrar el lustro de vida** de *Los Sims 4*, sino también para iniciar ese periodo de transición hacia la próxima entrega. No olvidemos que cada generación de sims ha tenido su propio diseño del logo y no es la primera vez que se crea una versión intermedia con el fin de conseguir una transición más fluida, sin el choque antes/después que generan los cambios más radicales. Además, durante el EA Play del pasado mes de junio, el equipo de desarrollo de *Los Sims* afirmó que tenía en proceso dos nuevos packs, uno de accesorios y, el que es más importante, un *pack* de contenido centrado en la magia: *Los Sims 4: Realm of Magic*. El regreso de la magia al mundo simmer es algo muy aplaudido y deseado por la comunidad desde su revelación, pero también nos podría indicar que, con su llegada a finales de este año, entraríamos en el cierre de la saga. No en vano, el último *pack* de contenido de la primera entrega de *Los Sims* no fue otro que Magia Potagia, pues cambiaba de manera sensible el *gameplay*. Es posible que no sea así, aún quedan ciertos deseos de la comunidad para las expansiones que no se han materializado, como los universitarios o la posibilidad de viajar al futuro, pero es innegable que las señales están ahí. Y no olvidemos otro detalle: el próximo año *Los Sims* cumplen dos décadas. ¿Qué mejor manera de celebrarlo que con el anuncio, si no lanzamiento, de una nueva generación? ■





LEVEL UP!

# MÁS ALLÁ DE RECONECTAR EL MUNDO

*por Marina Martínez*

Ya podemos afirmar que la actual generación ha reafirmado la inclusión de actores del mundo del cine y televisión en algunos de los triple A más importantes. Esto ha sido posible gracias a la **tecnología de captura de movimiento**, que permite recrear virtualmente los movimientos humanos tanto corporales como faciales. Hemos visto el potencial de esta técnica en títulos como *Detroit: Become Human*, *Horizon: Zero Dawn*, *Until Dawn* o *The Last of Us*.

*Septiembre de 2019*



# FORJAR CONEXIONES

## EL MENSAJE TRAS DEATH STRANDING

Haciendo gala de su maestría en la captura de movimiento, Hideo Kojima nos acerca una obra que cuenta con la presencia de actores de gran relevancia internacional como Norman Reedus, Mads Mikkelsen, Guillermo del Toro, Troy Bake, Lindsay Wagner, Margaret Qualley o Léa Seydoux. Además, el creativo japonés se ha declarado en varias ocasiones fan de los trabajos de dichas celebridades.

Tal y como apuntaba Nacho Requena en su artículo *Captura de movimiento: historia y análisis en los videojuegos* para *MeriStation*, fue en el año 1995 cuando se utilizó la tecnología del traje de captura de movimiento en un videojuego, pero **sería Hideo Kojima quien explotase al máximo las bondades de este sistema en *Metal Gear Solid 2***. Su más reciente trabajo, *Death Stranding*, ha sido una muestra de esto desde que fuera anunciado con rostros muy conocidos dentro del mundo del cine y televisión.

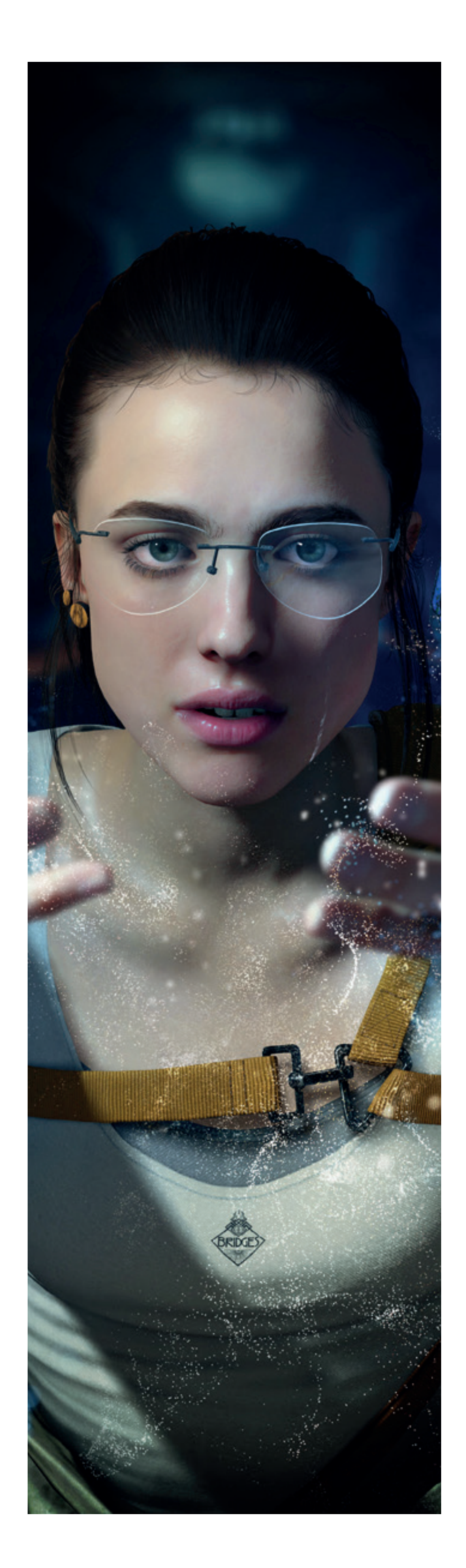
El padre de la saga *Metal Gear* ha sido interrogado numerosas veces acerca del argumento principal de *Death Stranding,* a lo que él siempre ha contestado que trata sobre conexiones. Kojima ha publicado a lo largo de este año numerosos tuits y posts en Instagram sobre *Death Stranding*, pero lo que más llama la atención es **la forma de unir sus pasiones y su trabajo**.

En un texto publicado y fijado en su perfil personal de Twitter, podemos leer que *Death Stranding* es un nuevo tipo de videojuego donde debemos reconectar ciudades aisladas y a una sociedad fragmentada. La obra entera gira en torno a la conexión, de ahí viene la palabra *stranding*, que hace referencia a hilos o cuerdas como elementos de unión. Kojima utilizó como inspiración un poema del escritor japonés **Kobo Abe** titulado *La soga*: representa a este elemento como la invención del ser humano para atraer algo hacia sí mismo, es decir, para unir.

A simple vista, puede parecer que la intención del juego gira en torno a unir piezas: las ciudades, los recuerdos de su protagonista principal, los personajes, los propios jugadores mediante el modo cooperativo… Sin embargo, las conexiones de Hideo Kojima en *Death Stranding* van mucho más allá de esto.

Para empezar, **estamos ante la unión de cuatro artes**: cine, literatura, música y videojuegos. Kojima se ha inspirado en uno de sus poemas favoritos, ha contratado a algunos de los actores de cine y televisión que más le gustan e incluso con todo el apartado musical que rodea a su obra. Ya desde el inicio del proceso de creación del juego, dijo que deseaba trabajar con aquellas personas con las que poseía un vínculo. De hecho, los propios actores de doblaje de la versión japonesa habían trabajado anteriormente con él en la saga *Metal Gear*, como pudimos ver durante el evento Tokyo Game Show de 2018.

¿Qué nos quiere decir el genio japonés con todo esto? Probablemente *Death Stranding* **sea mucho más que un videojuego a nivel personal.** En la historia de la fundación de Kojima Productions, que podemos leer en el Twitter personal del propio Kojima, apreciamos como él ▸




mismo fue completando el equipo para trabajar en este proyecto. Al tener rienda suelta, el creador de *Death Stranding* ha podido proyectar todo aquello que le gusta en su obra, por lo tanto, este título **no solo posee una lectura narrativa de ciencia ficción, sino que tiene un trasfondo personal importante**.

De esta forma, la primera obra de Kojima Productions hace uso de **múltiples conexiones emocionales** para narrar una historia cuyo eje central gira en torno a ellas. Es decir, el mensaje que Hideo Kojima nos quiere transmitir en este título es la importancia de la unión entre las personas. Hoy en día vivimos en una sociedad cada vez más fragmentada donde el individuo ha adquirido más importancia que el colectivo, algo que no encaja con la cultura tradicional japonesa.

Independientemente del éxito que el genio creador de *Metal Gear* logre amasar con este nuevo trabajo, **la trascendencia en la historia de los videojuegos ya es casi palpable**. Y ya no hablamos de que sea un juego divertido o entretenido, sino de la valoración que debemos hacer a nivel artístico como obra audiovisual. Tanto Kojima como todo aquel que ha tenido la suerte de poder probar el juego admite que estamos ante algo completamente nuevo y revolucionario. Sin embargo, tanto si *Death Stranding* sorprende para bien como para mal, ya ha conseguido hacer historia manteniendo a todos sus futuros jugadores en vilo desde que fuera anunciado.

¿Es *Death Stranding* una muestra empírica de su propia historia? Quizá todavía es demasiado pronto para afirmarlo, pero podemos estar seguros de que el mensaje que Kojima pretende transmitirnos en esta obra **ya estaba presente desde su fase más primitiva**. ■

---

"KOJIMA HA CONTADO CON SUS ARTISTAS FAVORITOS EN EL JUEGO"



IMAGEN: RED GAMING TECH

# SANGRE FRESCA EN UN MUNDO DOMINADO POR OSCURAS SOMBRAS

*por Juan Montes*

Sed. Eso es lo que predomina desde que el mundo se vino abajo, aquel septiembre de 2019. Todo está envuelto por oscuras sombras entre las que se pierden los recuerdos, como pequeñas volutas de humo que se unen a la inmensidad del vacío que recoge los **pequeños vestigios de vida** de lo que antaño fue la humanidad. Mantiene en pie a aquellos que siguen peleando contra los Perdidos. Es la única alternativa para saciarse, esa sangre fresca que les otorga las fuerzas necesarias.

*Septiembre de 2019*

El poder de las oscuras sombras es más fuerte de lo que nadie pudiera llegar a imaginar. Llegó de la nada, extendiéndose desde el vacío para inundarlo todo y ahora nadie parece poder combatirlas. En Vein se encuentra **el corazón de toda esa destrucción**, pero aún hay esperanza: la sed los mueve hacia un nuevo horizonte, el Velo de Sangre será su arma para tener éxito ante la batalla contra un rival que se eleva como un rascacielos apenas alcanzable. Aunque todos los que conservan aún sus recuerdos saben que los Espinos de la Justicia pueden derribar incluso el techo más alto.

*Code Vein* llega el próximo 27 de septiembre de la mano de Bandai Namco con una neblina envolviendo su propuesta. La sombra alargada de *Dark Souls* no ha parado de cernirse sobre el título dirigido por Hiroshi Yoshimura, debido a las **continuas reminiscencias** que ha provocado desde sus primeros compases en la industria. Y es que no han sido pocos los títulos que se han inspirado en la saga nacida de la mente de Hidetaka Miyazaki, aunque las comparaciones siempre son un enemigo al que es difícil hacer frente. El objetivo de esta nueva apuesta es la de beber —nunca mejor dicho— de la esencia de la saga *Souls,* pero aportando una nueva identidad.

Desde Bandai Namco han sido conscientes de ello en todo momento, por lo que nunca han negado de manera tajante la inspiración existente en el desarrollo de *Code Vein*. No obstante, sí que han querido centrar su discurso en lo que diferente a un título de otro. No obstante, la primera intentona no resultó muy satisfactoria para los aficionados. «El sistema de batalla está basado en combates muy tensos uno contra uno, como en *Dark Souls*. Lo que nos diferencia es... bueno, que son vampiros. Debido a la sangre que chupan, pueden usar estas **habilidades especiales** llamadas regalos que permiten, por ejemplo, aumentar la velocidad o crear escudos para bloquear los ataques enemigos. Al usar estos regalos, te da ese ritmo de acción tan rápido que verías en otros juegos. Se convierte en una mezcla del estilo de *Dark Souls* con un ritmo de acción muy alto, eso es lo que nos distingue», destacaba el director en una entrevista concedida a *VG24/7*.

**Vampiros, anime y NPC relevantes en la historia como principal aliciente**
—
Bandai Namco ofrecerá diferentes mecánicas para desmarcarse de los títulos de Miyazaki, como su estética, una historia menos intrincada o habilidades basada en la sed de sangre de sus protagonistas.



No tardó en conocerse a *Code Vein* como un «*Dark Souls* con estética anime» entre la comunidad del ocio electrónico, por lo que la compañía tuvo que virar sus explicaciones en otra dirección más atractiva, con funciones que llamaran más la atención. Y es que **crear un nuevo género es una tarea harto complicada** en el sector que ocupa, ya que solo está al alcance de mentes tan privilegiadas como la del mencionado Miyazaki o de Hideo Kojima, quien pretende hacer lo propio con *Death Stranding*. Por ello, a la hora de tomar una referencia ya existente, resulta fundamental elegir bien las mecánicas y los elementos que harán única a la propuesta.

«La gran diferencia con *Dark Souls* radica en la **presencia de NPC como compañeros** que tú mismo elijas», explicaba Keita Lizuka, productor de *Code Vein*, en uno de los diarios de desarrollo compartidos por Bandai Namco. Y es que en este nuevo universo, los personajes no jugables serán un factor a tener muy en cuenta, debido a que cada uno de ellos podrá tener sus propias características y atributos que pueden ser de gran utilidad en los combates más desafiantes o incluso servir como señuelo para centrar la atención de los enemigos en ellos y poder atacar con más firmeza. A este respecto, pude probar la *beta* del título y he de decir que se trata de una función bastante relevante, por lo que será un factor determinante en la jugabildad.

Y en esta misma dirección también destaca que el argumento será menos intrincado y oculto que el de los títulos dirigidos por Miyazaki. La gran baza de *Code Vein* recae en su estética anime, algo que puede resultar muy llamativo y atractivo a simple vista, pero también **la importancia que tendrán los personajes** a la hora de formar parte de la historia. Algo que también será un factor determinante a la hora de conocer a esos NPC destinados a servir de apoyo y darles un sentido mucho mayor. Es cierto que en la saga *Souls* también disponían de una influencia reseñable, pero sus trazas se definían de manera mucho más difusa de lo que pretende en esta ocasión Bandai Namco.

Sin embargo, donde no ha podido desmarcarse tanto el estudio de desarrollo liderado por Yoshimura es en las mecánicas de combate, especialmente en lo referente a los jefes. El propio director repetía en una entrevista con *DualShockers* que la inspiración en los combates había sido producto de la estela de *Dark Souls*, aunque **será mucho más accesible que los títulos de From Software**, al menos en términos de introducción en su mundo y en el uso de las mecánicas, ya que también se antoja como un juego realmente desafiante. Y es que un juego que se permita el lujo de tomar como su numen principal un título de esta magnitud no puede defraudar en ese sentido.

## "CODE VEIN DEBE ENFRENTARSE A LA SOMBRA DE DARK SOULS "

Lo cierto es que todas las pruebas previas a su lanzamiento han confirmado que *Code Vein* es algo más que un *Dark Souls* con estética anime. Resulta inevitable sufrir algún que otro *déja vu* al recorrer sus mazmorras y enfrentar enemigos en solitario con ese clásico uno contra uno en los que el *timing* es tu mejor amigo, pero sí que dispone de trazas para **dar un paso más allá** y ser recordado de manera independiente al título que ha marcado a toda una generación de jugadores. La tarea no será sencilla, por supuesto, pero la pelota se encuentra en el tejado de la compañía japonesa para conseguir el objetivo.

*Code Vein* debe ser esa sangre fresca que alimente el sector del ocio interactivo sin caer ante las garras de la alargada sombra que ha dejado un título que ha definido todo un género: el *soulslike*. Ante el mundo derruido que propone su argumento, Bandai Namco debe ser capaz de emerger desde los escombros para demostrar el enorme potencial con el que cuentan sus vampiros, destinados a salvar a la humanidad de una fuerza mucho mayor que amenaza con la extinción de toda forma de vida. Encontrar un camino independiente para combatir a los Perdidos —como se llaman paradójicamente estos personajes— será de vital importancia para definir si su sed se ve saciada o si tendrán que seguir explorando nuevos tipos sanguíneos. La caza está a punto de comenzar. ■

LEVEL UP!

# SOBREVIVIR AL PRIMER DESARROLLO

*por Alejandro Redondo*



Copamos nuestro día a día con conversaciones sobre qué nos está pareciendo el último juego de Nintendo, cuál será la nueva fecha de *The Last of Us* o qué nos deparará el nuevo universo de Kojima. A veces, echamos la vista atrás para recordar lo buenos que fueron ciertos títulos de pasadas generaciones, y nos preguntamos si algunas de las fórmulas utilizadas serían válidas hoy día. Hablamos de cientos de juegos que llegan al mercado cada año, pero **¿quién ha reparado en aquellos que nunca llegan a hacerlo?** Por cada éxito, un fracaso; por cada lanzamiento, una cancelación. En una industria cada vez más competida, ¿quién ofrece las claves para garantizar la supervivencia?

*Septiembre de 2019*

IMAGEN: COLLEGE OF ARTS AND TECHNOLOGY



Daban poco más de las 11:00 de la mañana del 26 de junio, y el público de Gamelab 2019 esperaba con impaciencia la primera de las conferencias profesionales programadas para la nueva edición del evento. El honor de inaugurar el auditorio —por el que a lo largo de tres días se esperaba a grandes del sector como Cory Barlog o Mike Morhaime— recaía en un siempre polémico Peter Molyneux que, por razones que no trascendieron, decidió cancelar su cita para sorpresa del respetable. La responsabilidad pasó a ser de Daniel Sánchez-Crespo, fundador del estudio barcelonés Novarama y director de la saga *Invizimals,* así como del reciente éxito de Steam *Killsquad*, que decidió dividir su ponencia en dos grandes bloques: uno en el que ofrecía detalles sobre ambos desarrollos, y un segundo en el que regalaba a los presentes una lección magistral acerca de cómo sobrevivir en una tarea tan ardua como desconocida: la creación de nuestro primer videojuego.

IMAGEN: COLLEGE OF ARTS AND TECHNOLOGY

Es probable que, como aficionado a la industria del ocio electrónico, haya pasado por tu cabeza o te hayan propuesto en alguna ocasión embarcarte en la gran aventura de crear tu propio proyecto. Se trata de un proceso creativo enriquecedor y extremadamente positivo desde el punto de vista del aprendizaje, pero exigente y muy estresante cuando detrás del desarrollo está la idea de generar beneficios o incluso constituir un estudio que dependa de esos ingresos. Para casos como este, lo ideal es contar con **un buen asesoramiento** que ayude a reducir el número de errores a cometer, y que son repetidos casi sin excepción por la mayoría de indies durante sus primeros pasos como profesionales. Porque, desgraciadamente, el mercado no siempre ofrece segundas oportunidades, y solo la experiencia en el sector puede evitar que tropecemos con los mismos obstáculos con los que ya lo hicieron otros.

A Daniel Sánchez-Crespo no solo le avalan un buen puñado de años al pie del cañón, sino también los múltiples éxitos cosechados con Novarama y la colaboración directa con un gigante como Sony. Es por ello que su discurso sincero y sin filtros caló entre la totalidad de pequeños estudios que se congregaban en la feria. Su primer consejo, como no podía ser de otra manera, hizo referencia directa a la gran decisión inicial que se debe tomar de forma grupal: **«¿Qué tipo de videojuego hacemos?»** En este punto, es habitual errar optando por un desarrollo demasiado complejo para el que no se está preparado —ni a nivel técnico, ni a nivel de recursos—, cuando realmente no es necesario inventar un nuevo género ni aspirar al próximo éxito mundial; como primer trabajo, lo ideal es plantear un proyecto abordable, corto y que permita generar unos ingresos mínimos que garanticen la viabilidad del estudio. De esta forma, si alguna pieza del equipo no encaja durante esos meses de convivencia o el producto fracasa en alguna de sus fases, la pérdida en tiempo y recursos será mucho menor. Solo una vez lograda la independencia económica tendremos ocasión de crear aquel título que siempre hemos tenido en mente.

Muy en relación con este concepto, Daniel compartió una reflexión que, a su juicio, define con bastante acierto la idiosincrasia de la mayoría de indies en nuestro país: «En España sobrestimamos la creatividad y subestimamos el mercado». Cuando se carece de experiencia en el desarrollo de videojuegos, explicaba, es habitual partir de un impulso creativo —el famoso «tengo una buena idea»—, trabajar posteriormente en el producto y, por último, intentar venderlo, cuando **el flujo correcto debería ser justo al contrario**: ¿Te has preguntado si la idea que tienes en mente tiene hueco en el mercado? El primer paso es siempre realizar un estudio que determine si ese género está demasiado saturado, o si habrá una comunidad dispuesto a jugarlo una vez lanzado, para poco después ir puliendo el concepto y finalmente profundizar sobre algo que garantice un mínimo de aceptación.

Varios de los proyectos independientes presentados durante la feria flaqueaban precisamente en este apartado, ya que partían de una idea que el equipo consideraba atractiva, pero que no tenía cabida en el mercado actual. Normalmente, cuando varias personas comienzan a trabajar en un concepto que les apasiona, obvian los puntos negativos que éste pueda tener y se retroalimentan en lo positivo que es llevarlo a cabo. Por ello, es importante, además de analizar tendencias en la industria, consultar con jugadores y profesionales externos al proyecto que puedan **aportar opiniones menos sesgadas**. A veces es necesario escuchar comentarios menos agradables que obliguen a planificar mejor ciertas cuestiones del futuro videojuego, que encontrar una desagradable sorpresa en una fase mucho más tardía.

Si en algo estaba se estaba insistiendo hasta el momento durante la ponencia, es en que las decisiones erróneas pueden lastrar un proyecto desde antes de escribir la primera línea de código. En ese sentido, otro de los aspectos que debe planificarse a la perfección es la mecánica jugable. Sánchez-Crespo destacaba *Pac-Man* como uno de los títulos más divertidos y más sencillos de entender de la historia: solo necesitamos cuatro botones de dirección y aprender que debemos esquivar a los fantasmas mientras comemos todas las bolas del escenario. Aún en la actualidad, es interesante **plantear una jugabilidad igualmente sencilla** para que ésta no se convierta en una limitación para determinado tipo de jugadores menos experimentados. De hecho, bajo su experiencia, un primer producto debería aspirar a tener un planteamiento accesible y un nivel de acabado suficiente como para obtener una media mínima de notable bajo en la mayoría de análisis de medios.

Una vez comienza la fase de desarrollo del juego, el director de Novarama advierte de los peligros de crear un motor propio desde cero: «A los ingenieros les divierte el código», y eso hace que ▸

"ES TAN NECESARIO PLANIFICAR LA FASE DE DESARROLLO COMO EL NUEVO CONTENIDO QUE LLEGARÁ TRAS EL LANZAMIENTO"



IMAGEN: GAMASUTRA

se pierda el foco en las cuestiones verdaderamente importantes. En un estudio hay que **optimizar al máximo los recursos** con los que se cuenta, y el tiempo es uno de los más valiosos junto al dinero y al equipo humano. Es por ello que, para comprobar que la jugabilidad planteada previamente funciona, recomienda realizar una primera fase de prototipado —algo así como un conjunto de maquetas en las que se analiza la experiencia real de juego— utilizando únicamente cajas blancas o diseños gratuitos de los que se encuentran en la propia tienda del motor. Introducir el apartado artístico es caro, y una vez hecho es difícil modificarlo, por lo que se debe trabajar a nivel visual únicamente cuando se sepa que el resto de elementos funcionan a la perfección.

Durante la creación de un videojuego, es tan importante ser efectivos en cada tarea como cumplir con la planificación fijada para cada fase del proyecto. En el día a día, el creativo recomienda el uso de la **metodología japonesa *Kanban***, que categoriza en columnas todo lo que queda por hacer, aquello que está en proceso y lo que está terminado —como minimo son tres zonas, aunque pueden añadirse tantas como se necesite—. De esta forma, es mucho más sencillo analizar dónde se producen los cuellos de botella, y el equipo se asegura de que solo se van a añadir al flujo aquellos trabajos abordables a corto plazo. Sánchez-Crespo comentaba que comenzaron a usar esta metodología por recomendación de Sony mientras avanzaban en *Invizimals*, y que los buenos resultados han hecho que repitan con *Killsquad*.

Cuando la fase de desarrollo ya está avanzada y el título cuenta con varias partes jugables, hay que comenzar a intensificar el trabajo en las **áreas de *marketing* y promoción**. La estrategia variará ligeramente si el proyecto está pensado para sistemas tradicionales o móviles, o si se pretende lanzar una campaña de financiación colectiva. En cualquier caso, existen una serie de pautas comunes que deben cumplirse si se quieren aumentar las posibilidades de éxito. Para el ponente, en un videojuego es mucho más importante construir una buena marca que apostar por una tecnología puntera, ya que será cuestión de tiempo que ésta última quede obsoleta. Con el paso de los años, lo que nos invita a rejugar cualquier producto son las sensaciones positivas que nos provocó en su momento.

Respecto a la marca, Sánchez-Crespo apunta que **la reputación que consigamos como estudio** será la que determine nuestro futuro. Ante la cada vez mayor aparición de figuras individualistas en la industria, conviene recordar que estamos en un sector en el que se premia la colaboración activa, y que las actitudes positivas siempre tienen mayores facilidades para lograr su objetivo. Acudir a ferias a presentar una *demo*, conocer gente nueva en quedadas de desarrollo, trabajar con diferentes perso-




"UN ESTUDIO DEBE OPTIMIZAR LOS RECURSOS CON LOS QUE CUENTA, Y EL TIEMPO ES UNO DE LOS MÁS VALIOSOS"

nas de distintas ciudades, ayudar a otros equipos… la actividad social desembocará en un mejor resultado de promoción de tu juego, que tendrá mayor repercusión en la prensa especializada y será más conocido por el usuario final. Y esta estrategia, como no podía ser de otra forma, es extensible al plano digital, donde las redes sociales juegan un papel determinante para ganar notoriedad entre jugadores de todo el mundo.

Las ferias son, además de un buen lugar para aumentar la agenda de contactos, una gran oportunidad para poner a prueba tu producto. Cada vez que un usuario juegue a tu última *demo*, te estará otorgando información impagable: por un lado, te ofrecerá impresiones y podrás saber de primera mano si el juego resulta divertido, difícil o intuitivo, además de ayudarte a localizar posibles errores; por otro lado, te ofrecerá una **gran cantidad de datos** —golpes recibidos, caídas, tiempo en completar una tarea, etc.— que deberán ser procesados posteriormente para ver cuáles son los elementos que deben modificarse con la intención de construir un producto más redondo. Piensa que, hasta que un videojuego no se enfrenta a público real, es difícil saber si gustará o cómo se reaccionará de forma genérica ante un puzle o un enemigo, por lo que analizar el comportamiento medio del jugador reducirá decepciones posteriores.

En el aprendizaje constante que es desarrollar un videojuego, la mayoría de las nuevas lecciones llegan a raíz de pequeños problemas que a veces no sabemos cómo solventar de forma correcta. Sánchez-Crespo echa la vista atrás y recuerda cómo **el miedo puede resultar en ocasiones el mayor enemigo** ante una situación de bloqueo, para lo que recomienda darle la vuelta al problema y aportar una solución rápida que reduzcan esa frustración. En relación a ello, lanzaba a los presentes la siguiente reflexión: «¿Es mejor contar en un estudio con gente joven o con veteranos?», a lo que respondía que la gran diferencia radicaba en que los profesionales con experiencia ya se han enfrentado a la mayoría de problemas antes, y saben cómo afrontarlos y cómo aumentar el porcentaje de decisiones correctas tomadas. De hecho, confesó en primicia que *Killsquad* ha sido diseñado por un equipo de jóvenes en su fase de aprendizaje del motor Unreal, por lo que esa mezcla de veteranía y juventud puede ser realmente positiva.

Con la primera de las conferencias del día a punto de finalizar, y haciendo hincapié en lo heterogéneo de su equipo de trabajo, el veterano director de Novarama quiso hacer un símil en base a su dilatada experiencia: «**Un estudio de videojuegos es como una banda de *rock***». El paralelismo no es casual, ya que, en definitiva, el día a día de un equipo de desarrollo se basa en la toma de decisiones creativas que determinan el devenir de un videojuego o del próximo disco de la formación. Existe un líder, posiciones que son más protagonistas que otras, gente más o menos experta… pero lo importante es que todos vayan en la misma dirección. Así debe ser para que, en su deseo y en el de todos los presentes, cada vez más indies españoles muestren al mundo de qué son capaces, a la vez que se consolidan en un mercado competido pero deseoso de buenos títulos y creatividad. ■


IMAGEN: POKEMON GO HUB

# LA AMBICIÓN DEL TEAM ROCKET GO

*por José Álamo*

Para muchos hablar del verano de 2016 es recordar el desembarco de *Pokémon GO* como **uno de los grandes eventos sociales en torno al videojuego** de nuestra época. Pocos lanzamientos en nuestra industria han tenido el impacto del juego desarrollado por Niantic en colaboración con Google y The Pokémon Company. Hace tres años, familias, amigos y gente ajena a nuestra afición se unieron para capturar criaturas y vivir aventuras como soñó en su momento Satoshi Tajiri.

*Septiembre de 2019*

Hoy en día, muchos de aquellos usuarios han dejado de jugar diariamente y otros tantos se han reunido en comunidades de distintas ciudades del mundo, conservando una relación muy estrecha que ha creado nuevos grupos de amigos y cambiado los hábitos de otros. Llegados a este tercer aniversario del juego, es innegable el impacto a nivel social que ha tenido y mantiene *GO* en la vida de muchas personas, además de haberse convertido en un punto de inflexión en la historia de la franquicia

Desde su desembarco, el título **ha generado más de 2 mil millones de euros**, según datos ofrecidos por *Sensortower*, y, actualmente, es la mayor fuente de ingresos de The Pokémon Company por encima de los juegos principales de la franquicia y productos derivados. Para que nos hagamos una idea del impacto de este título, el beneficio neto de The Pokémon Company pasó de los 5,6 millones de dólares en el año fiscal de 2015 a 143 millones de dólares en 2016, según datos arrojados por *Serkan Toto*.

Actualmente, nos encontramos con un juego muy distinto con respecto a lo visto en 2016. Las incursiones, introducidas en 2017, han supuesto uno de los pilares clave a la hora de desarrollar las propias comunidades y de reunir jugadores para acabar con poderosos pokémon. Además, el pasado año llegaron los combates entre entrenadores. Aun así, en ciertos momentos de su vida más reciente, el juego **ha mostrado cierta escasez de novedades**, probablemente por el lanzamiento de otro título muy importante para Niantic: *Harry Potter: Wizards Unite.*

No obstante, parece que el desarrollo de este título con la producción de Warner Bros. también ha supuesto un soplo de aire fresco para Pokémon. Este tercer aniversario ha traído consigo la llegada del Team GO Rocket al juego, una rama del Team Rocket bajo la supervisión de Giovanni. **Esta invasión Rocket realizada por sus reclutas resulta una evolución de los combates** contra los líderes de los distintos equipos del juego y nos permiten capturar a los Pokémon oscuros —una idea original de *Pokémon Colosseum* para GameCube—.

Esta novedad, inspirada en los desafíos mágicos de *Wizards Unite*, podría pasar por otra nueva funcionalidad añadida para dar más variedad al juego y, sin embargo, ha brindado un primer paso **para expandir la escasa narrativa presente**, gracias a una campaña paralela de Niantic en sus redes sociales y en ciertas partes del mundo.

El pasado mes de julio, la empresa realizó una invasión del Team Go Rocket en Nueva York y, de forma paralela, hizo en sus redes un seguimiento a un grupo de reclutas que estaban realizando estragos en las calles de la Gran Manzana. Puede resultar extraño para los ajenos a estos últimos años de promoción del

"LOS POKÉMON OSCUROS APARECIERON ORIGINALMENTE EN POKÉMON COLOSSEUM"



juego, pero esta campaña supone un cambio muy importante a nivel comunicativo, dado que nunca habían difuminado la línea que separa el mundo real y el del propio juego. Hasta ahora habíamos recibido eventos temáticos relacionados con distintos momentos del año y celebraciones especiales como el Nuevo Año Chino y, aun así, el Team Rocket ha traído por primera vez **una línea narrativa alejada del propio juego y ofrecida a través del mundo real**. Algo especialmente irónico si nos ponemos a pensar en cómo la aplicación hace uso de la realidad aumentada como principal motor de su propuesta.

Este es el primer paso a la hora de narrar un evento de este calibre y, seguramente, muchos jugadores ajenos a las redes sociales de Niantic no se hayan percatado de la historia narrada a lo largo de varios días, pero es un paso a seguir para futuras historias. Personalmente, creo que *Pokémon GO* ha sufrido en muchas partes de su vida de grandes momentos como la llegada de las mencionadas incursiones y de otras etapas áridas, donde el contenido mensual se basaba en el lanzamiento de versiones variocolor de distintas criaturas, sin ofrecer novedades realmente palpables.

"ESTA NOVEDAD AÑADE ALGO DE NARRATIVA A UN JUEGO QUE NO PRESENTABA UNA LÍNEA ARGUMENTAL PREVIA"

La solución para diversificar la propuesta del juego puede pasar por las investigaciones especiales, una serie de misiones con pequeñas historias, con mayor asiduidad. Hasta ahora, Niantic ha lanzado un total de seis investigaciones especiales —dos de ellas este mismo verano—, que nos han narrado la búsqueda de Mew, Celebi y, próximamente, Jirachi, entre otros. Un contenido que pueden mantener ocupados a los jugadores durante varias semanas o durante meses, ofreciendo retos y, en definitiva, dando una meta a todo tipo de entrenadores.

El desembarco del Team Go Rocket presenta un nuevo horizonte para la creación de pequeñas tramas dentro del universo del juego. Siguiendo la estela de cierta escena del *postgame* de *Pokémon Ultrasol* y *Ultraluna*, pueden deleitarnos **con la invasión de todos los equipos antagonistas a este nuevo mundo**. De momento, Giovanni ya ha hecho acto de presencia en el reciente Yokohama Go Fest —en el momento de escribir este texto—.

Tampoco quiero que se entienda esta propuesta como la búsqueda de un contenido lleno de historias que sobrecarguen una aventura tan ligera como es salir a la calle dando un paseo y capturar Pokémon o hacer incursiones con amigos. El Team Go Rocket debe suponer una posibilidad más dentro del juego para dar más variedad al conjunto y desarrollar un concepto tan interesante como los pokémon oscuros.

Mi mayor temor, sin embargo, es que este lanzamiento con una gran campaña de promoción por parte de Niantic solo haya sido una situación puntual y no sepa aprovechar todo el potencial que esta nueva idea pueda suponer para la propia aventura. Casi un mes después de la primera invasión Rocket, las poképaradas con reclutas son muy habituales y las criaturas disponibles en ellas resultan ya repetitivos, por lo que volvemos a encontrarnos con el peligro de que esta sea una nueva ocasión desperdiciada y tengan que pasar varios meses hasta volver a tener un evento relacionado con ellas.

Giovanni o los futuros equipos de villanos que puedan llegar *a posteriori* deben ser **una nueva forma de ir enriqueciendo un juego** que tras tres años de vida corre peligro de estancarse. Especialmente a comienzos de año hemos vivido meses con el lanzamiento de algunos pocos pokémon variocolor o incursiones que no han motivado a las distintas comunidades. Crear eventos especiales donde luchar contra personajes icónicos puede ser una nueva forma de dar más variedad a lo visto hasta ahora y hacer partícipe a nuestro mundo del multiverso de *Pokémon*. ■



AUTOR

**SERGIO TUR**

...

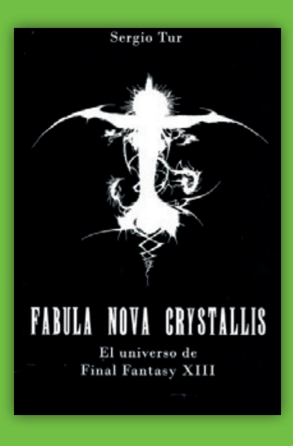
Sergio Tur es periodista especializado en el campo audiovisual y doctorando en Periodismo. Ha escrito en medios como *Revogamers* o *Gamereactor*.

—

*"Hay mucho que contar de una franquicia que aún no ha pronunciado su última palabra".*

—

También dirige el programa de radio El Batallón Pluto, centrado en la divulgación del videojuego como medio cultural




***Sergio Tur Joya***
*Fabula Nova Crystallis: El universo de Final Fantasy XIII*
*Autoedición, 2019*
*249 pp. 10,30€.*



EL DESAFÍO DE UNA COSMOGONÍA

# Tras la pista de un tormentoso desarrollo

Una obra que parte de *Final Fantasy XIII* como el epicentro que nos permite entender los pormenores de una de las etapas más oscuras de Square Enix.

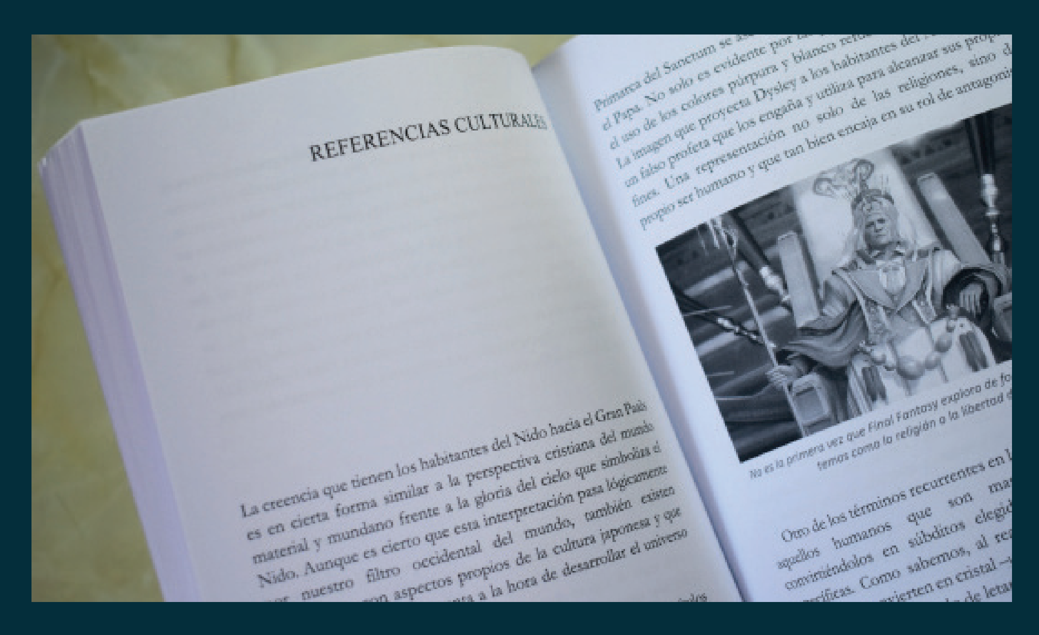
*por* ***Marta García Villar***

Para muchos aficionados a *Final Fantasy* el nombre de ***Fabula Nova Crystallis*** suele resonar como un estallido de cristales hechos añicos ante la visión de lo que pudo haber sido pero no fue. No en vano, la existencia de este ambicioso proyecto anunciado en 2006 **representa un punto de inflexión en la historia de la franquicia,** ya que la idea inicial de crear una compleja cosmogonía en torno a tres títulos distintos bajo la numeración 'XIII' acabó diluyéndose y reinventándose, lo cual generó cierto estigma de decepción entre muchos *fans* de la afamada serie.

Precisamente en torno a la existencia de este estigma es donde me da la sensación que el ensayo a cargo de Sergio Tur **parece encontrar su principal impulso y la razón de su existencia.** ¿Acaso la decimotercera entrega de *Final Fantasy* no ha sido una de las más condenadas al escarnio público más allá de las críticas? ¿Cuánta base emocional existe en esta consideración? ¿Sabemos realmente **los pormenores de su desarrollo** y los entresijos que han definido su peculiar leyenda negra? ¿Conocemos las **claves creativas** que aúnan esta «nueva fábula»?

El mismo autor no dejará de señalar en una **sólida declaración de intenciones** que su objetivo es dejar constancia de la investigación que ha volcado en torno al proceso creativo del proyecto. Sin juicios ni opiniones, solo datos y testimonios que buscan dibujar patrones comunes y **hacernos reflexionar sobre la reinvención de una compañía en tiempos de crisis** y continua exposición mediática, así como sobre los factores de presión a los que se ven sometidos los profesionales creativos de nuestro tiempo. Para lograr este **acercamiento macerado por el silencio y el tiempo**, Sergio Tur apostará también por indicar que quizá, trece años después de aquel anuncio, ya exista la suficiente distancia como para «valorar qué significó [este proyecto] para los jugadores, para la empresa y para el estado de salud del género».

La «disección» de este proceso creativo se ve acompañada de **una estructura cronológica** mediante la que el autor se detiene, uno a uno, en los títulos que conforman la *Fabula Nova Crystallis*. Como él mismo justifica, ***Final Fantasy XIII* es el que se lleva el mayor grueso de su investigación** y del que parte para asentar las bases de su estudio. A pesar de que se pueda notar cierto desequilibrio en la dedicación y contenido de los capítulos de la trilogía de Lightning con respecto al resto, no veo nada que reprochar: en todo momento **he sentido copiosa una labor de documentación** que me ha llevado por la producción y la recepción de los juegos, aunque no han faltado otros espacios más breves dedicados a las referencias o al arte de algunos de ellos. Pienso que el objetivo de la obra no busca adentrarse en el fondo de ficción, sino en las voces creativas, **algo que cumple con creces sin perder el rumbo.**




> "NOS HACE REFLEXIONAR SOBRE LA REINVENCIÓN DE UNA COMPAÑÍA EN TIEMPOS DE CRISIS"

Es en detalles como esta decisión estructural o en el uso y la referencia de las fuentes cuando **veo el cariño volcado en esta obra**. La introducción del autor, donde expone sus objetivos, y el epílogo suponen, además, un espacio de voz propia donde se abandona un poco más la documentación y exposición para **reflexionar sobre el futuro de la serie y soñar con nuevas perspectiva**s y enfoques con los que acercarse a la investigación sobre sagas tan trascendentales como *Final Fantasy*. Un espacio donde, además, no falta la empatía que se ve que Tur siente por la figura del creativo.

El único texto ajeno al autor, pero que también merece mención, es **el prólogo, que queda a cargo de los responsables de La Capital Olvidada**, una de las comunidades sobre *Final Fantasy* más reconocidas en nuestro país. En esta panorámica histórica del proyecto *Fabula Nova Crystallis* los prologuistas no pierden ni una línea para mostrar el conocimiento que tienen sobre este universo *transmedia*, así como para **exponer las sensaciones más personales** que les acompañaron durante todos estos años, sin dejar de mirar a un futuro ya renovado y un cambio de etapa para la serie.

Finalmente, no puedo obviar el fijarme en la edición, una labor de hombre-orquesta en la que Sergio Tur **ha sido también el editor y el maquetador,** puesto que el libro que he tenido todo este tiempo entre manos se trata de un caso de autoedición, un ejemplo de periplo heroico solitario que hay que tener presente y al que no hay que reprocharle algunas erratas menores o la ausencia de fotos a gran tamaño y a color; sobre todo esto último, puesto que, en este caso, **las imágenes y los gráficos no dejan de ser usados a modo de citas** para esclarecer datos del texto. Y es que no hay que olvidar el mérito que tiene recurrir a la autoedición cuando, además, el resultado es una obra completa y correcta tanto en documentación y contenido como en estilo.

En definitiva, la lectura de *Fabula Nova Crystallis: el universo de Final Fantasy XIII* ha sido tan ágil como enriquecedora. De ella me llevo datos y fuentes que no conocía, así como una mayor **profundización en las voces de los creativos**, sus decisiones y sus motivos tras ellas. En una época donde vuelan los juicios ansiosos como dardos envenenados, celebro a este libro su filosofía de querer asentarse en la distancia y en la observación para **mirar más allá de un número al que se creía maldito** en la historia de *Final Fantasy*. ■

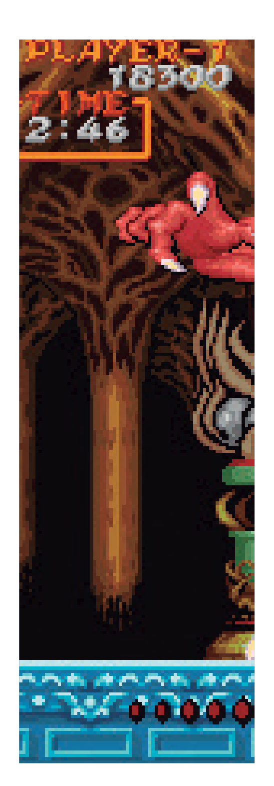


JOYAS (JAMÁS) OLVIDADAS

# GHOULS 'N GHOSTS

Con más de 30 años sobre sus espaldas, *Ghouls 'N Ghosts* sigue siendo uno de los referentes de la Edad de Oro de los salones recreativos. **Tokuro Fujiwara** encontró en la placa CPS-1 el aliado perfecto para dar rienda suelta a toda la creatividad que el venerable hardware de *Ghosts' N Goblins* no le permitió, tres años antes. Este titán lideró el desarrollo de una secuela memorable, un festín para la vista y el oído y todo un tour de force para una generación de jugadores que aún no se había echado a perder con los *auto-saves*. En el universo de *Ghosts 'N Ghouls*, como ya sucedía en su ilustre antecesor, cada vida es un tesoro que debes proteger a toda costa, saltando al milímetro de plataforma en plataforma miemtras aprendes, con cada moneda derrochada, los patrones de ataque de unos jefes diabólicamente hermosos. La segunda aventura de **Sir Arthur** era implacable, pero posiblemente fue lo más hermoso que nos dió la cosecha recreativa de 1988.

Os invitamos a regresar a una tierra asolada por demonios y fantasmas para rescatar a una princesa de las garras del señor del Inframundo. No va a ser sencillo, pero siempre podremos confiar en nuestros calzoncillos de la suerte, con su estampado de corazoncitos.







ORIGINAL DE RECREATIVA

POR **BRUNO**SOL

## "OTRA JOYA MÁS DE LA GRAN TRAYECTORIA DE TOKURO FUJIWARA"

Para explicar el origen de la grandeza de *Ghosts 'N Ghouls* y su ilustre antecesor, *Ghosts 'N Goblins*, hay que citar forzosamente al creador de la saga, **Tokuro Fujiwara**. Tras un brevísimo paso por Konami, donde lideraría el desarrollo de un par de recreativas (el delicioso *Pooyan* y *Roc'n Rope*), Fujiwara y su compañero Yoshiki Okamoto (otro fiera, nada menos que el padre de *Time Pilot* y *Gyruss*) ficharon por Capcom, donde ambos crearían algunas de las páginas más gloriosas de la historia de la compañía japonesa. Okamoto sería el responsable de *1942*, *Gun.Smoke*, *Final Fight* y su alteza *Street Fighter II*, entre otros. Fujiwara no le fue a la zaga, encadenando un éxito tras otro: *Ghosts 'N Goblins*, *Bionic Commando*, *Tiger Road*, *Ghouls 'N Ghosts*, *Sweet Home* (el juego que inspiraría *Resident Evil*, donde ejerció de productor)... Ya fuera en la división de recreativas como en el desarrollo para consolas, Fujiwara **convertía en oro todo lo que tocaba.** Ejerció de productor en la saga *Mega Man* y en las dos entregas de *Duck Tales* para NES, además de en las secuelas domésticas de *Final Fight*, por citar solo algunos de los títulos de su larga y exitosa trayectoria en Capcom, una compañía que abandonaría en 1995 para montar su propio estudio. Posteriormente regresaría a la compañía de sus amores para dirigir el desarrollo de *Ultimate Ghosts 'N Goblins*.

Pero retrocedamos en el tiempo hasta 1988, el comienzo del reinado de la placa CPS-1 de Capcom. Este nuevo hardware era el lienzo perfecto sobre el que Fujiwara y su equipo **podrían plasmar su desbordante imaginación**. La trama de esta secuela arranca tres años después del original, cuando las fuerzas del Mal aprovechan la ausencia de Sir Arthur para volver a traer el Infierno sobre el reino de la princesa Prin Prin. El mismísimo Lucifer ha robado las almas de la princesa y el resto de súbditos del reino, así que nuestro caballero debe volver a ensuciarse la armadura para combatir a zombis, fantasmas, demonios y demás fauna luciferina a lo largo de 6 intensos niveles. Al igual que sucedió con *Ghosts 'N Goblins*, para alcanzar el combate final era necesario superar dos vueltas a las cinco fases que precedecían al duelo contra el jefazo máximo. Y como bien saben los que «sufrieron» la *coin-op* original o sus múltiples adaptaciones domésticas, aquello no era precisamente un paseo. El negocio de las recreativas se basaba en que la gente **echara monedas a destajo**, así que la dificultad de la placa era sencillamente diabólica. Por suerte, Sir Arthur seguía contando con un as en la manga: al recibir un impacto del enemigo perdía su armadura, pero podía seguir combatiendo en calzoncillos. El hábito no hace al caballero.

## "UNOS JEFES INOLVIDABLES"

El repertorio de jefes de ***Ghouls 'N Ghosts*** era memorable. Todos tenemos nuestro favorito, pero sin duda, el que más impresión nos causó fue el guardían de la primera fase: el colosal Shielder, que además adornaba la carátula de MD.

Fujiwara mantuvo la mecánica de la armadura del clásico de 1985, así como los cofres que atesoraban distintas armas. La lanza era la que usábamos por defecto nada más empezar a jugar, pero pronto los jugadores aprendieron, casi siempre «a palos», las virtudes y defectos del resto del arsenal. Todo el mundo rezaba por encontrar pronto la daga (que ofrecía el mejor ratio de disparo), pero por el camino podíamos coger, muchas veces sin querer, **otras armas como las bolas de fuego** (el horror), el espadón (potente, pero con un alcance muy limitado), el hacha (demoledora, pero irritantemente lenta) o el escudo. En cualquier caso, habia que machacar a conciencia el botón de disparo para dar buena cuenta del torrente de enemigos que no dejaban de acosarnos en cada nivel del juego. Al igual que el original de 1985, *Ghouls 'N Ghosts* comenzaba en un cementerio, aunque en este caso aliñado con una **sucesión de guillotinas y una incómoda tormenta** que dificultaba el salto en el ecuador del primer nivel. Con la segunda fase arrancaba el auténtico delirio: tortugas saltarinas, un molino con pasarelas inestables (habia que aprender de memoria dónde fallaba el suelo para no acabar devorado por una hormiga león) y el regreso de la gárgola Red Arremer. El tercer nivel era aún mas chiflado, con un segmento de desarrollo vertical (que convertía el juego en una suerte de matamarcianos), saltos de fe sobre las lenguas de unas estatuas de piedra **¡y el combate contra una nube!** La cuarta nos metía en una gruta con resbaladizos suelos de hielo y un gusano colosal como jefe final. La quinta era un infierno con gárgolas a pares, ogros vomitones, esqueletos de dragones y la aparición de idos Astaroth! (el jefe final de 1985 acabó degradado a clase de tropa). A las puertas del enfrentamiento contra Lucifer, el juego nos dejaba con un palmo de narices: para poder afrontar el combate final, era necesario volver a la primera fase para recoger un arma especial a manos de una diosa. Para colmo, la segunda vuelta era aún más difícil.

## "HABÍA QUE DAR DOS VUELTAS PARA LLEGAR AL DUELO FINAL"



Capcom era maquiavélica, pero al menos nos proporcionó una ventaja extra: a diferencia de la recreativa de 1985, en *Ghouls 'N Ghosts* era posible subir de nivel la armadura. Además de un *look* mucho más molón (capa incluida), esta nueva armadura dorada permitía «cargar» el disparo para ejecutar diversas magias.

## "YUJI NAKA PROGRAMÓ EL PORT DE MEGA DRIVE EN APENAS SEIS MESES"




Imágenes del juego












Aunque hizo llorar a muchos niños (y más de un adulto) con su dificultad, *Ghouls 'N Ghosts* nos encandiló con sus espectaculares gráficos y su prodigiosa banda sonora, compuesta por **Tamayo Kawamoto**. La música de la primera fase se convirtió en un auténtico himno, pero el resto de temas no le iban a la zaga. Seguro que más de uno ha tarareado alguna de sus melodías al leer estas líneas.

Por supuesto, la recreativa no tardó en ser adaptada a los ordenadores de la época. US Gold se hizo cargo de ello, con mediocres resultados, aunque la música de Tim Follin para Amiga era sencillamente maravillosa. La calidad gráfica de la *coin-op* hacía inviable su adaptación a NES, y el leonino contrato que Nintendo mantenía con los *third parties* impedía a Capcom adaptarlo a las plataformas de la competencia... pero no prohibía vender la licencia para que otros hicieran los *ports*. Sega reprogramó el juego para su flamante Mega Drive de la primera hornada de lanzamientos occidentales para la consola de *16 bits*. Un *port* colosal, creado en apenas seis meses por un señor llamado **Yuji Naka** (sí, el genio que hizo correr a Sonic The Hedgehog). Esta versión tuvo un breve reinado como el mejor *port* doméstico (Sega también adaptó el juego a Master System), porque en 1990 NEC lo hizo aún mejor con su adaptación para SuperGrafx, de lejos el mejor título del cortísimo (solo cinco juegos) catálogo de la fallida sucesora de la PC Engine. Durante cuatro años fue lo más parecido a tener la recreativa original en casa, hasta que la propia Capcom lanzó en 1994 el *port pixel-perfect* para el ordenador Sharp X68000.

Lejos de replicar la recreativa en SNES, Capcom decidió crear una entrega exclusiva, rebautizada como ***Super Ghouls 'N Ghosts*** (con Fujiwara como productor), que arrancaba a lo grande, aunque iba perdiendo fuelle a medida que se acercaba al final. Servidor siempre ha tenido la sospecha de que las prisas por lanzar el cartucho cuanto antes (salió en Japón un año después de la aparición de Super Famicom), acabó pasándole factura. Es un capítulo más que notable dentro de la saga, con una música fabulosa, pero el salto doble no logró compensar la ausencia del disparo hacia arriba y abajo del juego original. Aun así, es un clásico que no debería faltar en ninguna colección. ■




# OPERATION FLASHPOINT
## COLD WAR CRISIS

**ORIGINAL DE PC**

POR **INOCENCIO**ESPEJEL

Corría el año 1985 cuando un joven checoslovaco llamado Marek Spanel consiguió su primer ordenador en el mercado negro de su país. Un modelo TI-99 de la compañía Texas Instruments importado de Estados Unidos. En plena Guerra Fría y viviendo al este del telón de acero, tanto él como su hermano Ondrej comenzaron a desarrollar su curiosidad y a experimentar con esta nueva tecnología, muy superior a la que podía encontrarse en los países entonces pertenecientes a la unión soviética. Pronto, Marek y Ondrej se convertirían en algunos de los pocos usuarios con experiencia en ordenadores del país. Dicha experiencia les sirvió para, 14 años después, **fundar su propio estudio de videojuegos, Bohemia Interactive.**

El primer título de la recién formada desarrolladora se llamó *Operation Flashpoint: Cold War Crisis*, lanzado en 2001 y distribuido por Codemasters. El juego seguía la estela de otros títulos desarrollados en el antiguo bloque soviético como *Hidden & Dangerous* del estudio checo Ilusion Softworks o *Cossaks: European Wars* de la desarrolladora ucraniana GSC Game World. Aunque todos ellos fueron lanzados globalmente, el legado del comunismo y la Guerra Fría seguía estando presente en ellos. De hecho, en este primer lanzamiento, el estudio checoslovaco **plasmó una visión muy personal del conflicto** que tan de cerca vivieron en su juventud.

A pesar de ser considerado un sucesor espiritual del simulador de vuelo *Gravon: Real Virtuality* lanzado en 1995, este primer título del estudio supuso un antes y un después para el género de simulación bélica. En los años posteriores a su lanzamiento habría otros juegos que se sumarían a esta corriente que deseaba mostrar una visión sobre la Guerra Fría desde el interior de la URSS. Los más destacados fueron *IL-2 Sturmovik* y *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*.

En *Operation Flashpoint: Cold War Crisis* nos ponemos en la piel de varios soldados, pertenecientes a las fuerzas armadas de la OTAN destinadas en la ficticia isla de Everon, donde según parece, se ha producido una invasión rusa poco después del ascenso al poder de Gorbachev en 1985. Al contrario que en títulos bélicos modernos, en este se nos muestra una guerra **desprendida de todo *glamour* y heroísmo** típico de las películas americanas. En este juego no hay lugar para una versión romántica de la guerra. La diferencia con otros títu-

IMAGEN: BOHEMIA INTERACTIVE

los es tan grande, que cualquier estilo de juego válido para otros *shooters*, en este conduce directamente a la derrota. En esta guerra la clave no son los reflejos o la velocidad si no la disciplina y la paciencia.

Otro de los aspectos que diferencian a este simulador bélico de los *shooters* tradicionales es la forma en la que deja al jugador en la oscuridad. Desde el comienzo de la campaña no hay nada claro. Como soldado raso **desconocemos cualquier información sobre el estado del conflicto**, por qué estamos allí e incluso quién es el enemigo. Lo único que conocemos son las órdenes, y nuestro deber es cumplirlas. Es sin duda una experiencia confusa y peligrosa, como lo son todas las guerras.

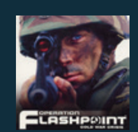
El hecho de que *Operation Flashpoint: Cold War Crisis* sea uno de los primeros simuladores bélicos que aparecieron en el mercado no es una casualidad. Dicha etiqueta le viene dada por su extremo realismo en términos de estilo. En este juego no hay sitio para estupideces, o se siguen las órdenes al pie de la letra o la misión fracasa. A esto hay que sumarle el hecho de que no somos de acero, ni llevamos chaleco antibalas.

## "NO OBEDECER LAS ÓRDENES PUEDE HACER QUE NOS MATEN"

Somos soldados de carne y hueso, lo que significa que, si recibimos un disparo, lo más probable es que caigamos al suelo abatidos. Nada de resurrecciones.

Como buena simulación, no es un título que brille por la velocidad con la que se desarrollan las misiones. El avance es lento pero seguro. De hecho, **no coloca al jugador en el foco de la acción** desde el primer momento, al contrario. Prácticamente todas las misiones comienzan en la base o en un puesto avanzado, y desde ahí se debe llegar al lugar que dictan las órdenes. Esto implica distancias realistas que hacen que no sea extraño pasar los primeros minutos de una misión en la parte de atrás de un camión de transporte, matando el tiempo mediante conversaciones con el resto de soldados. Una vez llegamos al objetivo y la escuadra se despliega nos volvemos completamente dependientes

## FICHA TÉCNICA




**Título original:**
Operation Flashpoint: Cold War Crisis
**Desarrolla**
Bohemia Interactive
**Distribuidora**
Codemasters
—
**Director**
Marek Španěl
**Productor**
Marek Španěl
**Programador**
Ondřej Španěl
**Artista**
Kamila Clarová
Jan Hovora
**Guión**
Marek Španěl
Ondřej Španěl
**Compositor**:
Ondřej Matějka
—
**Plataforma**
PC
**Lanzamiento**
22 de junio de 2001

## "TODO PUEDE SALIR MAL"

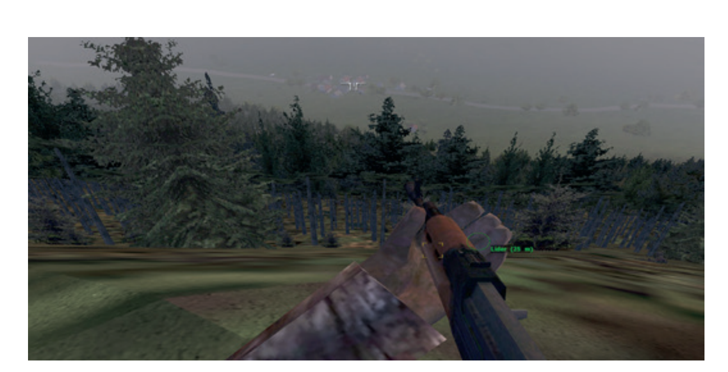
Las misiones no siempre salen bien. Existen circunstancias que pueden hacer que todo se tuerza rápidamente. Los planes duran hasta que se entra en contacto con el enemigo. En este juego **esa sensación es constante.**

de la radio. Toda comunicación pasa por ella, desde los movimientos básicos hasta el relevo en el mando cuando un oficial cae. Es el elemento más útil del juego, ya que permite responder a las órdenes e informar de todo lo que pasa, pero al mismo tiempo también es el más molesto debido al ruido que provoca.

Al ponernos en marcha hacia la batalla la tensión comienza a acentuarse y los detalles realistas saltan más a la vista. Los movimientos al andar o al correr son diferentes a juegos de corte arcade. Al movilizarnos debemos hacerlo siempre en formación y para colmo, correr durante demasiado tiempo hará que nos cansemos, lo que afectará a nuestra puntería. En

### "LA RADIO ES MUY RUIDOSA PERO SIN ELLA ESTAMOS CIEGOS"

pantalla, el HUD que podemos ver es mínimo. Lo que más destaca es el historial de las transmisiones y órdenes radiofónicas. Más allá de eso, el resto de elementos como número de balas en el cargador y el menú de acciones, desaparecen cuando no se usan favoreciendo así la inmersión en el combate. En ocasiones, **el juego nos obliga incluso a utilizar mapa y brújula para orientarnos** cuando somos el último hombre en pie. Y es en estas situaciones donde más se refleja lo vulnerables que somos. En todo momento nos sentimos frágiles, pues una bala perdida puede suponer el fracaso de la misión y la muerte. Luchar codo con codo con nuestros compañeros se convierte en algo básico. Esto no es una película de Rambo, **aquí no existen los ejércitos de un solo hombre**.

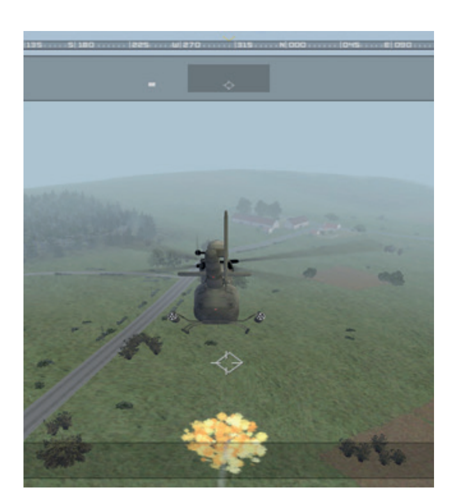


En el combate es donde esto último se ve más claro. El manejo de las armas es tosco e incluso torpe, como si fuéramos un novato que sujeta un rifle por primera vez. De hecho, el punto de mira que propone este juego no lo he vuelto a ver en otro título desde entonces, y es que es de todo menos intuitivo. Eso provoca que disparar a los enemigos sea un reto y acertarles, más aún. Pero las dificultades no terminan ahí, ya que cada arma tiene su retroceso, lo que sumado a todos los factores anteriores nos desprende de toda posible satisfacción, **al no ser capaces de abatir a un solo enemigo**.

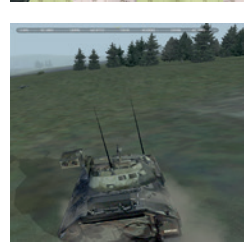
El modo campaña hace un gran trabajo reflejando situaciones de conflicto reales. Algunas misiones fracasan sin remedio, en otras el éxito depende de nosotros, y en otras la victoria es segura, aunque no disparemos ni una sola bala. Además, con el

## "DAR ÓRDENES NO ES TAN FÁCIL COMO PARECE"

Imágenes del juego







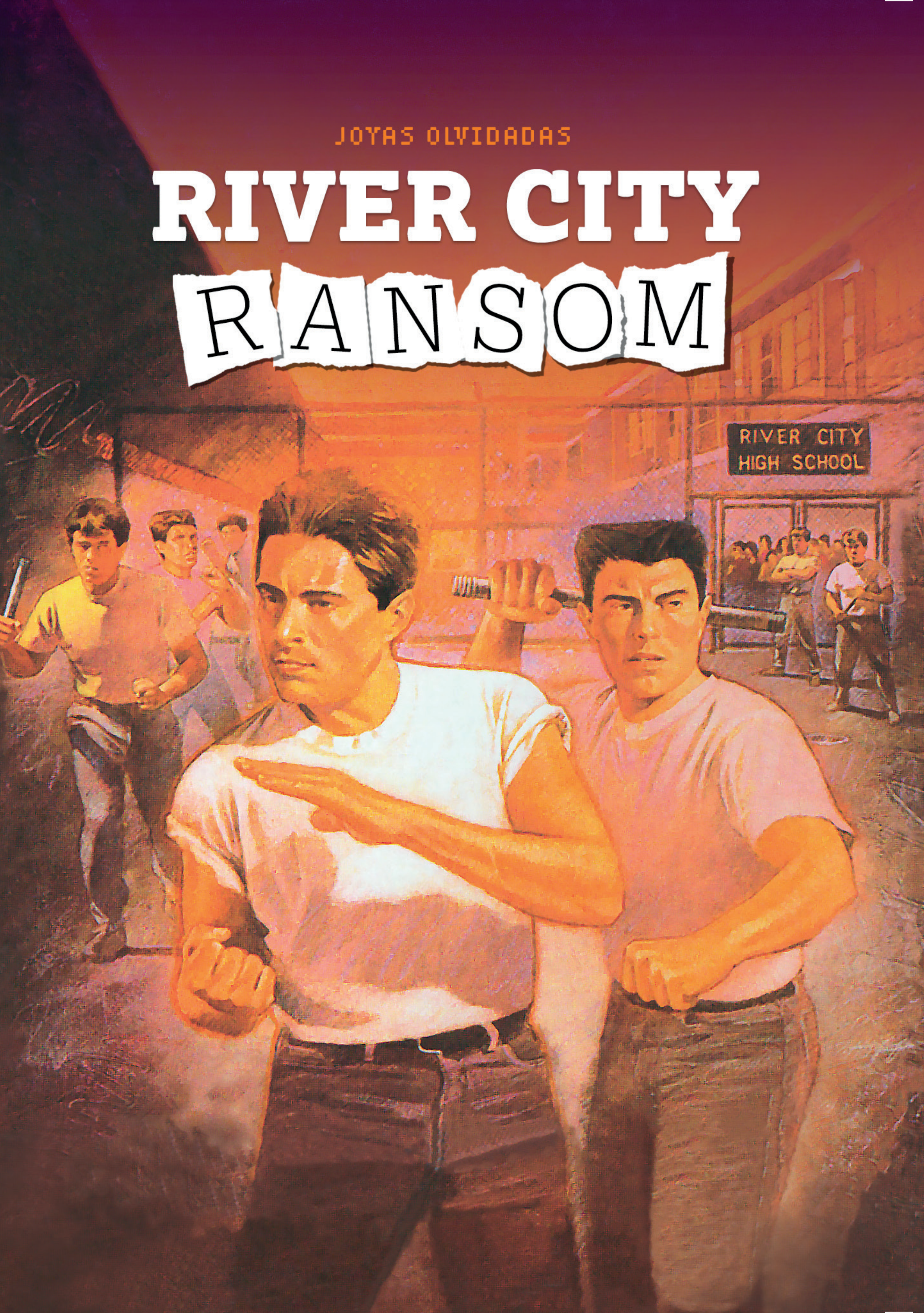




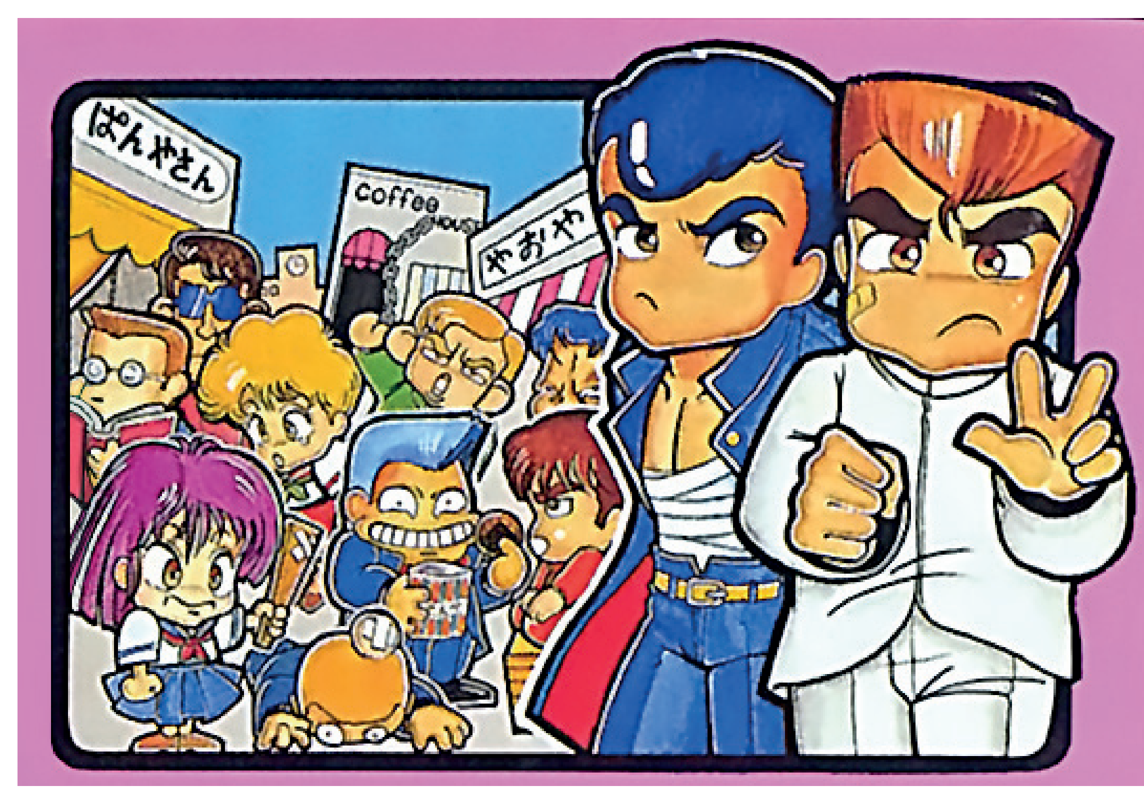

paso de las misiones el juego nos enseña a manejar diferentes vehículos terrestres, a comandar una escuadra e incluso a hacer volar un helicóptero. Todo ello con su correspondiente dosis de complejidad y realismo a partes iguales que hace que nada sea fácil.

Más allá del modo historia, *Operation Flashpoint: Cold War Crisis* dispone también de un editor de misiones con el que crear nuestras propias campañas. Curiosamente, a pesar de la complejidad del juego en general, este editor resulta muy fácil de utilizar. Con una serie de simples comandos podemos establecer cualquier tipo de unidad en el terreno y crear escuadras con comportamientos determinados. Sin duda, la mejor forma de practicar el manejo de vehículos y de las diferentes armas presentes en el juego. Por si todo este contenido fuera poco, el juego contó también con dos expansiones llamadas *Resistance* y *Red Hammer*. La primera introdujo múltiples mejoras en el juego a todos los niveles, gráficos, sonido, nuevas armas, nuevos vehículos, misiones **e incluso un modo multijugador que cautivó a los fans**. En esta expansión, en lugar de formar parte del ejército luchamos como una pequeña resistencia lo que cambia el estilo de las misiones. Por otro lado, la segunda expansión no introdujo tantos cambios, pero sí que permitió al jugar ver el conflicto desde el lado opuesto, al encarnar a un soldado soviético.

Por último, aunque este título se lanzó allá por 2001 inició un legado que sigue vivo hoy en día. El juego no ha envejecido demasiado bien, sus gráficos son toscos, al igual que el sonido y la jugabilidad, sin mencionar que aún a día de hoy tiene bugs que nunca se solucionaron. Sin embargo, a pesar de todo esto, **supuso el primer paso en el camino de los simuladores bélicos** y con los años, Bohemia Interactive fue refinando todo aquello que había que pulir. Por desgracia, Codemasters como distribuidora se quedó con el nombre de la franquicia cuando el estudio checo dejó de trabajar con ellos. por lo que la desarrolladora se vio obligada a crear una nueva franquicia con la que continuar su camino hasta convertirse en los referentes del género de simulación bélica. **Aquella nueva franquicia se llamó *ARMA*** y en la actualidad su tercera entrega es, sin duda alguna, la reina del género. ■



JOYAS OLVIDADAS
RIVER CITY
RANSOM
RIVER CITY
HIGH SCHOOL




ORIGINAL DE NES

POR **JAVIER**BELLO

Puede que el nombre de **Kunio-kun** no le suene a la mayoría, pero este singular buscabroncas adolescente es el mayor responsable del nacimiento de los *beat 'em up*. Su andadura comenzaría con *Nekketsu Kōha Kunio-kun*, que sería adaptado en Occidente como *Renegade*, cuyo éxito inspiraría a sus creadores para idear *Double Dragon*, título que dio el pistoletazo de salida para la explosión de popularidad del género.

Kunio-kun es el protagonista de una serie de juegos **desarrollados por Technōs Japan**, la mayoría dedicados a las peleas callejeras. Probablemente el más conocido de todos ellos sea el título que nos ocupa este reportaje. Originalmente bautizado como *Downtown Nekketsu Monogatari,* se traduciría en los Estados Unidos como *River City Ransom* y como *Street Gangs* en territorio europeo. Además de este cambio de título, también **se alteraría el aspecto y la nomenclatura** del juego para adaptarlos al público occidental.

## "UN HÍBRIDO ENTRE ROL Y PELEAS CALLEJERAS MUY ADICTIVO"

**La historia original** cuenta cómo Yamada, un antiguo conocido de Kunio, se ha hecho con el control de la ciudad liderando las pandillas de gamberros de todos los institutos. Para empeorar las cosas, ha raptado a la novia de Riki, antiguo rival del protagonista con el que unirá fuerzas en esta ocasión para pararle los pies al villano. La versión que nos llegó por estos lares rebautizaba a los héroes como **Alex y Ryan** y al villano como **Slick**. No solo eso, sino que también cambiaba los nombres de todas las bandas a las que nos enfrentábamos, (como los zombis o los *cowboys*) en lugar de asociarlos al colegio del que proceden. **También se alteró el vestuario** y se sustituyeron los uniformes de instituto japonés por pantalones vaqueros y camisetas de colores. Más allá de su estética, el juego se mantuvo igual con la única excepción de los **modos de dificultad**, ya que el original japonés disponía de tres (Fácil, Normal y Difícil) en contrapartida a las dos opciones (Normal y Difícil) que nos llegaron aquí.

El personaje y su primer juego fueron creados por Yoshihisa Kishimoto, quien luego también diseñaría *Double Dragon*. No obstante, el resto de juegos dedicados a Kunio-kun saldrían de la imaginación de **Yoshimitsu Yoshida and Hiroyuki Sekimoto**. *Downtown Nekketsu Monogatari* sería la tercera entrega de esta franquicia. Cuando lo estaban concibiendo, los señores Yoshida y Sekimoto lo diseñaron como un título que pudieran disfrutar tanto padres como niños, con **una estética muy desenfadada y caricaturesca**, junto con mecánicas y detalles jugables que iban más allá de aporrear botones contra hordas de lacayos multicolor.

MECÁNICAS ROLERAS Y PROFUNDIDAD JUGABLE

# MEJORAR NUESTROS ATRIBUTOS **ES VITAL**

Uno de los aspectos más característicos de *River City Ransom* fue la inclusión de progresión de personaje en un juego de peleas callejeras, por lo que era fundamental mejorar nuestras estadísticas para poder progresar.

Una de las cosas más llamativas del juego es que *River City Ransom* se podría calificar más como ***Action RPG*** que como *beat 'em up* al uso. Cada uno de los progaganistas tiene una serie de atributos físicos como Fuerza, Agilidad y Defensa, que necesitamos incrementar si queremos llegar hasta la morada del jefe final, pues los enemigos se van haciendo más y más fuertes conforme nos acercamos a sus dominios.

En vez de utilizar un sistema de niveles como cualquier otro juego de rol, mejoramos nuestras estadísticas **consumiendo comida** que podemos comprar en las numerosas tiendas que nos encontramos durante nuestro periplo y conseguimos dinero **arrebándoselo a los enemigos** que vamos batiendo. Aunque el juego es lineal, tenemos libertad para volver sobre nuestros pasos a zonas que ya hayamos superado y para explorar áreas opcionales. Esta curiosa mecánica hace que nos podamos tomar las cosas con calma si los enemigos se han vuelto demasiado fuertes, así como retroceder para ahorrar dinero y fortalecernos. Esta dinámica también nos afecta a nosotros, ya que **si somos derrotados no termina la partida**, sino que perdemos la mitad de nuestro dinero y reaparecemos en el centro comercial más cercano.

Además de empacharnos para hacernos más fuertes, también podemos **aprender técnicas de lucha** que nos otorgan nuevos movimientos o mejoran nuestros golpes básicos, así como comprar **comida para llevar** que nos permita recuperarnos en momentos críticos usándola en el menú de pausa... o tal vez nos apetezca relajarnos en una sauna para reponer fuerzas y luego parar en una cafetería para pedirle una sonrisa a la camarera.



Es un juego muy «japonés» e, incluso con la localización, cuenta con muchos detalles sobre la cultura ochentera del País del Sol Naciente.

Volviendo con su apartado jugable: para ser un juego lanzado en 1989 era **muy profundo en sus mecánicas**. Además de poder propinar puñetazos y patadas desde varias direcciones, también podemos agarrar a los enemigos para lanzarlos o para usarlos como garrote humano contra sus camaradas. Podemos **correr y saltar** para transitar más fácilmente los escenarios y sortear obstáculos, además de hacer uso de cubos de basura, piedras o cajas como **armas improvisadas**, junto con la posibilidad de arrebatar los cuchillos, cadenas y palos que los enemigos usan contra nosotros. Disponemos también de **una barra de vida alternativa** denominada como Fuerza de Voluntad y que nos permite volver a levantarnos si nos hacen morder el polvo. Si a todo esto le sumamos el **juego cooperativo**, el sistema de mejora de estadísticas y aprendizaje de técnicas, es fácil entender por qué resultaba tan adictivo.

Otro detalle que destacar es que debíamos explorar la ciudad en busca de los jefes de cada banda para poder acceder al instituto de River City ▸

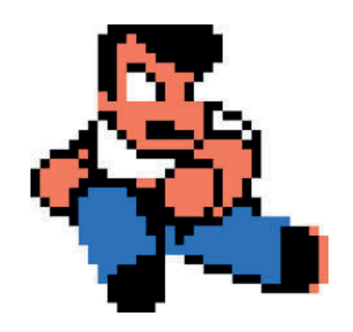
donde nos esperan Slick y los gemelos dragón. Esto nos animaba a explorar los escenarios en busca de salidas alternativas que contenían **jefes opcionales y hasta tiendas secretas** con objetos únicos.

*Downtown Nekketsu Monogatari* arrasó en Japón, pero *River City Ransom* y *Street Gangs* no consiguieron el mismo éxito en Estados Unidos y en Europa, respectivamente. No fue hasta años después que **el boca a boca le concedió estatus de culto** al título, en especial en suelo norteamericano, donde se coronaría como uno de los clásicos indispensables de la consola de 8 *bits* de Nintendo.

La franquicia dedicada a las aventuras de Kunio-kun todavía continúa hoy en día, incluso tras el cierre de Technōs Japan en 1996. **Acumula 55 títulos en su haber** entre reediciones y *spin-offs*, que sin duda son testigo de su popularidad. Las últimas incorporaciones a la familia han sido *River City Ransom Underground* hace 2 años y *River City Girls* que ya estará disponible cuando leáis estas líneas. El primero nació de un Kickstarter lanzado por *fans* que buscaban crear una secuela de la versión americana del título y que contó con la colaboración de Yoshihisa Kishimoto, el creador de Kunio-kun. Por su parte, *River City Girls* es la **actualización a tiempos modernos** de la mano de Arc System Works, que desde 2015 cuenta con los derechos de las propiedades intelectuales de Technōs Japan. Ambos juegos destilan amor nostágico por esta joya retro, creados por *fans* para *fans*.

*River City Ransom* es **un juego cargado de personalidad** que deleitará a los amantes del género de repartir mamporros que gusten de elementos roleros en sus juegos y un toque de humor caricaturesco. ■

## "EL ÉXITO DE KUNIO-KUN LO CONVIRTIÓ EN LA MASCOTA DE TECHNŌS JAPAN"



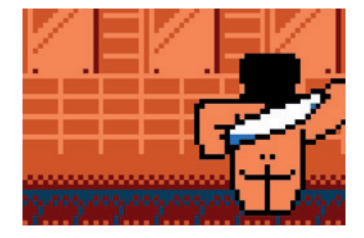
*Imágenes del juego*




**De compras por el centro comercial**

—

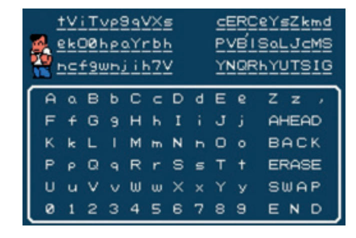
Nos iremos topando con barrios llenos de tiendas a lo largo de la aventura. Visitar estos sitios con frecuencia resultará indispensable para recuperar fuerzas y mejorar a nuestro personaje.



**Nada como una buena sauna** para relajar los músculos y contemplar el culo del protagonista en **esplendoros ocho bits**. Una curiosidad que no se censuró en la versión localizada.




**Los enemigos no paran de hablar**, no solo para provocarnos o para llamar a su mamá cuando les damos una tunda, si no también para **darnos pistas** de la localización de los jefes.




**El juego contaba con *passwords*,** una excelente forma de no perder nuestras horas de ahorro, pero eran tremendamente largos, ya que contábamos con la friolera de **33 caracteres** para generar cada uno.


AFTER BURNER
TWO-SEAT CARRIER-BASED MULTIROLE FIGHTER
AFTER BURNER
SEGA
VF-1



LEYENDAS ARCADE

# AFTER BURNER

POR **JAVIER**BELLO

Después de haber creado simuladores para motos y coches con *Hang On* y *Out Run*, Yu Suzuki volvió a ser la mente pensante detrás del siguiente **hito de la simulación** con *After Burner*. Con la tarea de crear un simulador de avión para un gabinete de recreativa, el creativo nipón **viajó a Florida** para documentarse sobre los aviones de combate. Allí, tuvo la oportunidad de participar en unas maniobras a bordo de un caza, simulando un combate entre estas águilas de acero.

La experiencia enriqueció mucho la visión del señor Suzuki acerca de los simuladores de vuelo, lo cual dio cuenta de lo distintos que eran de su contrapartida real y de que **resultaban muy aburridos en comparación**. Buscando inspiración a través de libros, entrevistas a pilotos y películas varias, su **idea inicial** para la temática del juego se basó en la película de Hayao Miyazaki, *El castillo en el cielo*, con una estética de ciencia ficción en una ambientación *steampunk*. No obstante, después de ver la película *Top Gun* (1986), el equipo se dio cuenta de que el videojuego **debía apelar al gran público** y cambiar el enfoque a una temática realista al ponernos a los mandos de un F-14 Tomcat.

El gabinete resultante se convirtió en una de las leyendas de los *arcades*. Replicando la carlinga del avión y usando una palanca de control, nos zambullíamos a través de 18 niveles de acción mientras **el asiento se movía horizontal y verticalmente** para simular la sensación de vuelo y las maniobras de esquiva, concretamente, el ahora mítico ***barrel roll***.

Yu Suzuki y Sega AM-2 volvieron a dar la campanada con su nueva creación, que contaría con **varias secuelas** en casi todas las plataformas conocidas, aunque ninguna llegaría a ser tan espectacular como el original.

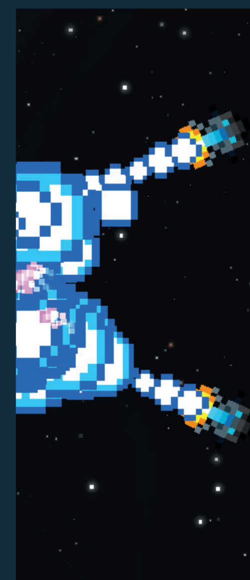


SHOOT'EM UP INDIES

# UNA NUEVA EDAD DORADA

POR **CARLOS**FORCADA

Credo casi universal de los salones recreativos durante años, los juegos que aquí llamamos matamarcianos no han terminado de desaparecer, por más que se empeñen incluso quienes los veneraban hasta casi aborrecerlos hace tiempo. Pero que nadie se lleve a engaño: el género vive una decidida edad de oro. No en las sagas de siempre, sino en la escena independiente.

Los recuerdos más antiguos que guardo de un videojuego tienen que ver con una navecita disparando a oleadas contra muchas otras. Diría aún más: los dos primeros juegos que soy capaz de nombrar pertenecen a ese género. Se trata de ***Exerion*** (1983) y ***Star Force*** (1984), auténticas vacas sagradas por diferentes motivos: el primero, por un uso de la inercia que aún hoy me maravilla; el segundo porque siempre he pensado que definió la mayoría de los tipos de oleadas enemigas que después hemos abatido hasta la saciedad. No hay ni que comentar que son perfectamente jugables hoy día, transformados ya en vestigios de un género tan eterno como inmediato en su disfrute. Uno en continuas horas bajas a nivel de seguimiento *mainstream* desde hace ya tiempo, por desgracia. Pero no es momento de lloriquear por los matamarcianos: están en uno de los mejores momentos de toda su historia.

Después de aquellos dos monstruos de mi infancia he disfrutado mucho con los *shoot 'em up* y sus varios momentos gloriosos. Por mencionar algunos recordaré el nacimiento de las grandes sagas horizontales ***Gradius*** y ***R-Type***, las incontables salvajadas en las re-

## PAWARUMI Y ZERORANGER
## REPRESENTAN LO MEJOR DEL GÉNERO

Adentrándose en las mecánicas de siempre, las investigan a fondo para mejorar en todo a sus modelos.

creativas noventeras, la perfeccionada época de los 32 Bit con ***R-Type Delta*** o ***Gradius Gaiden*** o, claro está, la repentina sorpresa que fue Ikaruga. Como género mitológico que son, los matamarcianos han generado un olimpo repleto de nombres a los que posiblemente hemos venerado en exceso. Por muchos títulos inolvidables que pueda recordar, creo que el género está ahora mismo en un momento de radical superación de sus dogmas y mitos. A buen seguro, ha llegado el momento de dejar atrás el pasado y olvidarnos por un rato de las grandes sagas. Los *shoot 'em up* modernos los superan a casi todos, pero para saborear esta nueva generación se hace necesario mentalizarse sobre una realidad: la escena ***indie*** es ya el lugar en el que se están generando los mejores exponentes. Tanto es así que algunos de ellos son ya clásicos instantáneos, que se recordarán como los mejores de este gran momento al que asistimos.

Cualquiera que me escuche soltar la retahíla de títulos antiguos con la que comenzaba este artículo hará bien encasillándome como el típico jugador *retro* al que le cuesta valorar lo nuevo, pero a los de mi calaña nos toca admitir que algo ha cambiado. Igual que recuerdo con el cariño de un niño de seis años aquellas oleadas del mítico ***Star Force***, tengo que reconocer que hace poco más de un año esas memorias sufrieron un golpe devastador. Sencillamente, acababa de vivir la partida más divertida que jamás había jugado con un *matamar-*

# PAWARUMI REVITALIZA Y MULTIPLICA EL MENSAJE DE IKARUGA

Duro hasta que se aprende su combinatoria, extremadamente adictivo y brutal después.

*cianos*, y el milagro había sucedido dentro de un videojuego *indie* actual, y no en una vieja consola. Fue con una partida a ***Steredenn Binary Stars***… un juego que seguramente ha padecido unas ventas bajísimas.

A mi juicio, ***Steredenn*** simboliza muchos aspectos de la actualidad del género. Por un lado, se trata del perfecto ejemplo de cómo la filosofía *roguelike* puede infundir la vida eterna a un género antiguo, gracias a su capa aleatoria y al clasicismo de sus casi infinitos patrones. Por otro, no ha venido a revolucionar el género o a reflexionar sobre la esencia del mismo desde lo más profundo, pero sí a hacernos pasar ratos de diversión al nivel de los grandes de siempre como también han conseguido los recientes ***Super Hydorah***, ***Rigid Force Alpha*** o ***Monolith***. Esto nos lleva al siguiente punto interesante, ya que esto que digo no significa que no se estén evolucionando los conceptos clave del género dejando atrás sus dogmas más íntimos. Precisamente, de ello dan cuenta otros dos prodigios recientes. Grandes videojuegos que comparten la desgracia de la falta de ventas pese a su descomunal calidad: hablo de ***Pawarumi*** y, sobre todo, del monumental ***Zero-Ranger***.

El de *Pawarumi* me parece el ejemplo perfecto de lo que viene sucediendo los últimos dos años en este género ahora de nicho. Heredero espiritual de *Ikaruga*, este pequeñísimo proyecto francés vio la luz hace poco más de un año en Steam, pasando casi desapercibido salvo para quienes nos negamos a que el género se diluya en el aluvión de lanzamientos. Profundizando en las mecánicas de *Ikaruga* al añadir un tercer color y enriqueciendo las interacciones cromáticas posibles en una especie de juego de piedra-papel-tijeras, este delirio

> "ZERORANGER ES EL MATAMARCIANOS DEL INTELECTUAL"

*indie* juega con varias influencias visuales para atinar después en lo jugable con intimidante precisión. Por desgracia, unos cuantos meses tras su salida, sus autores lamentaban en Twitter **unas cifras de venta exageradamente bajas** para un juego tan notable, de esos capaces de evolucionar un género asimilando el pasado con una vuelta de tuerca personal, y no debemos olvidar que eso es precisamente lo que siempre ha distinguido a los videojuegos que tenían algo nuevo que contar. Ha tenido que esperar este *Pawarumi* hasta hace bien poco, por medio de una versión para Switch y una importante mejora de sus imperfecciones técnicas, para hacerse un hueco en revistas especializadas y canales de YouTube. Es muy necesario





que sus creadores ganen algo de dinero con esta obra tan solvente, un *matamarcianos* en el que no hay vidas y se puede morir en cualquier momento, pero donde el uso inteligente de los tres colores rojo, verde y azul, hacen que todo termine cobrando sentido con la práctica, casi hasta redefinir toda la vertiente de los juegos que hizo *Treasure*.

Aún menos conocido es, por ahora, el otro gran revolucionario de los últimos meses. Aunque los más asiduos ya lo vienen saludando como un nuevo eslabón evolutivo del género, un par de partidas superficiales con ***ZeroRanger*** no sirven para descubrir todo lo que este pequeñísimo proyecto oculta en su interior. Sorprende de salida por muchas rarezas: mensajes enigmáticos **en plan galletita de la suerte**, tono algo intelectualoide, una historia que consigue que te pique la curiosidad pese a tratarse de un juego de naves, o unos cuantos minijuegos disparatados. *ZeroRanger* consigue sin duda manipularnos con su misterio, pero esa vaguedad de hechos aparentemente atípicos pronto saca a pasear una infraestructura apasionante en lo jugable. Poco a poco nos van cautivando sus niveles más pulidos que los del mismísimo *Super Hydorah*, pero también las diversas aproximaciones para superarlos o su curioso sentido de la progresión. Pero sobre todo, termina explotando ante nosotros su redefinición casi completa de muchos dogmas del género, como la propia verticalidad o el tiempo que pasamos en el fondo de la pantalla, aspectos que saltan por los aires al desplazarnos en otras direcciones con una calidad nunca antes vista. Estos y otros cientos de detalles ya lo colocan como uno de los grandes verticales de la historia, pero *ZeroRanger* nos reserva el último puñetazo para cuando comprendemos el porqué de **todas esas pistas confusas que nos ha ido dejando al morir**. Es entonces cuando llegaremos a contemplar el nacimiento de una recreativa clásica, tras un nivel al que también debo poner entre los mejores momentos que jamás he disfrutado en un *shoot 'em up*. Teniendo en cuenta los nombres con los que empecé estas líneas, no es ninguna tontería pensar que en 2019 pueda yo mismo estar jugando algunos de los mejores *matamarcianos* de la historia, pero así es y así quiero transmitirlo. De hecho, creo que debo hacerlo porque *Pawarumi*, *ZeroRanger* y muchos otros sufren un gran hándicap: al no pertenecer a las sagas que reposan en el cementerio de elefantes, siguen siendo productos de nicho que pocos jugadores hemos valorado en su medida. El resto, fans históricos del género incluidos, continúa engañándose dentro de un relato en el que la historia de estos juegos prácticamente concluye con *Gradius V*. La escena independiente indica una realidad bien diferente: quien alguna vez haya disfrutado disparando a navecitas hará muy bien en no perderse todo esto que cuento. Sobre todo, si es por el simple hecho de que estos juegos no suelan salir en físico. Esa excusa ya no cuela, chicos. ■



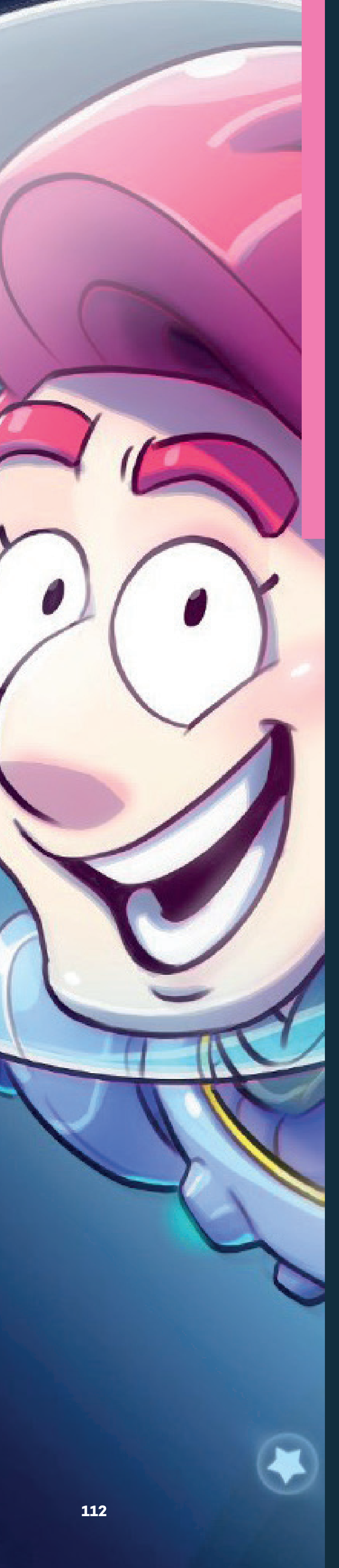
"EL GÉNERO NO TERMINÓ CON GRADIUS V: SUS HEREDEROS ESTÁN AQUÍ"



**La revolución del género**

—

Los dos últimos años han revolucionado el género: a partir de ahora será complicado profundizar mucho más en ellos.



PC

# CITIZENS OF SPACE

POR **JUANC.**SALOZ






## UN POLÍTICO **EN EL ESPACIO**

La Tierra ha desaparecido y lo único que queda de ella es su embajador. Con una sonrisa en el rostro y la manipulación como mayor arma, saldremos a una aventura espacial con estética naíf y combates por turnos.

En el laureado cómic *Transmetropolitan*, de Warren Ellis y Darick Robertson, aparece una visión de la política que, a pesar de su sencillez, resulta asombrosamente acertada. Por una parte está el perfil del político «cañero». Aquel a quien no le importa decir lo que piensa y que gana adeptos gracias a su cinismo (si has pensado en Donald Trump, vas por buen camino). Ejemplificado en el cómic por el personaje «La Bestia», este tipo de político vendería a su madre por 20 céntimos. Pero, como mínimo, **te lo diría a la cara**.

Más peligroso es el segundo perfil. En *Transmetropolitan* está representado por «El Sonrisas», y su nombre le va como anillo al dedo. Estos políticos son iguales que los primeros, pero se camuflan en una sonrisa impoluta con la que **te pueden decir «todo va bien» mientras te apuñalan en treinta y tres ocasiones.** Son los manipuladores por excelencia, pues te hacen creer que están luchando por tus derechos cuando solo busca el beneficio propio.

En *Citizens of Space*, el ingenioso nuevo juego de la desarrolladora independiente Eden Industries, nos ponemos en la piel de este segundo tipo de político. El título arranca con la destrucción de la Tierra. Nuestro planeta natal ha desaparecido y **nosotros somos su embajador en el espacio**. Embadurnados en un curioso traje espacial y con la sonrisa como nuestra mejor amiga, deberemos recorrer la galaxia para entender qué ha ocurrido con la Tierra y, sobre todo, encontrar una solución al problema.

La parte más manipuladora o política del asunto está en cómo debemos afrontar esta travesía. No es un juego de puzles al uso en el que llevemos a un personaje que deba recorrer un amplio territorio, sino que **es un *RPG* que intenta imitar a los japoneses con un sistema de capturas y turnos muy similar a *Pokémon***. Desde que emprendemos nuestra travesía, debemos convencer a hasta 40 ciudadanos de diferentes razas y especies para que se unan a nuestro particular grupo. Cada uno tiene habilidades especiales que pueden hacer servir en los pesarosos combates que libraremos, así que deberemos formar un equipo perfecto con el que poder superar cada nueva misión. ▸

*Imágenes del juego*







Como buenos políticos que somos, en nuestra oratoria estará la clave para que se unan a nosotros. En algunas ocasiones deberemos engañar a nuestros posibles aliados. Aunque, debido a su limitado sistema jugable, en la mayoría de ocasiones no tendremos más que cumplir con algún recado secundario como **entregar un paquete o recolectar monedas.**

*Citizens of Space*, como su propio nombre indica, es la secuela indirecta de *Citizens of Earth*, el primer gran juego de Eden Industries. En este primer título también manejábamos a un político sonriente que reclutaba a gente en un mundo de estética adorable. Por lo tanto, se mantienen la mayoría de las mecánicas originales, así como su diversidad de personajes y la versatilidad de sus mecánicas. Además, la capacidad de imaginarse un mundo mucho más amplio, con personajes más variopintos y escenarios idílicos, sienta bien a su vertiente estética. Pero *Citizens of Space* **tiene un gran problema de definición.** No es ni una aventura gráfica ni un *JRPG* ni un juego de puzles. Y, por más que eso siente de fábula a proyectos personales como *Undertale*, en esta ocasión provoca que el jugador se pierda entre *inputs* del todo diferentes.

Donde más destaca, gracias a su buen hacer en el guion y la narrativa, es en la historia y sus protagonistas. Conocemos al embajador de la Tierra a medida que tenemos que tomar decisiones y derrocha poco a poco capas de una personalidad del todo llamativa. Ocurre igual con el resto de personajes. A pesar de que muchos son prototípicos, sus diseños y actitudes **beben de la sátira** para ofrecer experiencias que van mucho más allá de lo que vemos en la pantalla.

## "EL CINISMO DE RICK Y MORTY Y LAS MECÁNICAS DE POKÉMON "

Bien analizado, *Citizens of Space* es como una de esas series de dibujos animados actuales que ocultan varias capas de profundidad para el público adulto. Con el mismo cinismo de *Rick y Morty* y las ideas locas de *El asombroso mundo de Gumball*, es un título que se agradece en sus momentos más creativos.

No obstante, el mézclum de géneros es una gran patada en el pie al propio juego. Si en lugar de intentar ser un *Pokémon* (con todo lo repetitivo que resulta si no se ejecuta bien) jugable durante decenas de horas, hubiera decidido ser un título más pequeño y redondo, podría convertirse fácilmente en uno de los *indies* más laureados de este año.

Por tanto, *Citizens of Space* es una gran idea, llevada a cabo con todo el mimo del mundo, que **se estrella contra sí misma**. Durante todo el juego esperas una deriva a lo *Monkey Island* que lo saque de su innecesario rol por turnos. Aun así, puede llegar a ser del agrado de jugadores sosegados que cuenten con tanta imaginación como tiempo libre.

Desde luego, Eden Industries puede llegar a lanzar un juego que compita de tú a tú contra cualquier otro *indie* de primer nivel. Pero, aunque se agradecen sus esfuerzos por optimizar su estilo, mucho me temo que **tendrán que salir de la fórmula «Citizens of»** para conseguirlo. ■



# Gears Inmulsion Pie

por Gemma Ballesteros



De todos es conocida mi devoción por esta saga desde la primera entrega, así que no podía dejar pasar un lanzamiento de *Gears* sin una receta en su honor: ¡Gears Imulsion Pie!

## Necesitamos

*Ingredientes para la masa:*

- *315 g de harina*
- *2 cucharaditas de azúcar*
- *1 cucharadita de sal*
- *120 g de mantequilla sin sal FRÍA*
- *1 huevo*
- *3 - 4 cucharadas de agua helada*
- *Colorante azul en pasta*
- *Lámina de plástico para recortar la imagen de Gears*

*Ingredientes para el relleno:*

- *1.250 g melocotones (5 uds. grandes)*
- *1 cucharada de azúcar moreno*
- *100 g mermelada de melocotón*

## ¿Vegano?

- *Omite el huevo y sustituye la mantequilla por 120 gramos de margarina vegetal FRÍA*



**Mezclamos en un procesador de alimentos la harina con el azúcar,** la sal y la mantequilla bien fría cortada en daditos hasta que los trocitos de mantequilla queden del tamaño de un guisante. Añadimos el huevo y volvemos a mezclar por unos segundos. A continuación, vamos a añadir el agua a cucharadas, de una en una, porque la masa tiene que quedar como arenosa, es decir, si la cogemos con la mano y la apretamos, se mantiene junta. Separamos la masa en dos partes, una para el fondo y otra para la tapa. Las envolvemos en *film* transparente y las metemos al frigorífico durante media hora.



**Tras ese tiempo,** cogemos uno de los pedazos de masa, ponemos un poco de harina sobre una superficie lisa y la estiramos con un rodillo. Ahora enrollamos la masa sobre el rodillo y lo extendemos sobre el molde para pie. Hacemos unos pequeños agujeros en la masa con un palillo, la cubrimos con aluminio y ponemos algo de peso encima y la horneamos durante media hora a 180ºC,



**Mientras se enfría la masa inferior,** cogemos el otro pedazo de masa, separamos una pequeña parte y la volvemos a poner en el procesador de alimentos, añadiendo un poco de colorante azul. Después retiramos esta masa y ponemos toda la sobrante y añadimos azul en mayor cantidad. Extendemos con el rodillo la masa ya coloreada y, con una plantilla, recortamos la forma y tapamos con la masa azul clarito los orificios. Con la masa sobrante recortamos círculos y los convertimos en engranajes haciendo pequeños cortes en el perímetro. Reservamos todo en el frigorífico.



**Cuando hayamos sacado la base horneada,** la dejamos enfriar un poco y aprovechamos para pelar y cortar en daditos los melocotones, añadirles la cucharada de azúcar moreno y la mermelada. Después, cubrimos la base con la fruta de modo uniforme.



**Finalmente, colocamos la masa que hace** de tapa con el dibujo de Gears sobre la fruta para decorar todo el borde del pie con los engranajes y esparcimos algunos de los trocitos recortados sobre la fruta que queda visible. ¡Ya solo nos queda hornear durante 45 minutos a 180ºC para poder degustarla!

# ¿Es Nintendo Switch Lite ...

## *No viene a reemplazar al que ya existía.*



S.**GONZÁLEZ**
*Corrector*

**Sí** Nintendo Switch Lite viene a cubrir un hueco de mercado que abandona ahora Nintendo 3DS; no es el modelo «pro» que quizá vea la luz finalmente en el futuro. Me considero un jugador muy cercano a las consolas portátiles, desde siempre; por este motivo me resultaba atractivo este concepto, ya lo vimos en un anterior artículo de esta revista. Pude verla en Gamescom y, tras comprobar su tamaño real, me di cuenta de que es justo lo que buscaba. Está por ver si esas sensaciones se mantienen tras una larga sesión de juego (confortabilidad, calidad de materiales...) pero es tal cual lo que muchos usuarios querían: **la experiencia Switch en tamaño reducido, en tamaño portátil.** Hay que tener claro que se pierden cosas, en especial la entrada HDMI, pero son elementos que el que solo busque aquí un dispositivo portátil no echará de menos. **Este producto no viene a reemplazar el que ya existía**, que se ha renovado con el modelo con nuevo *chipset* para mejorar la eficiencia y la duración de la batería, por eso no aplica las mejoras que esperamos para el futuro. Si quieres Joy-Con, poder jugar en la televisión y una pantalla de mayores dimensiones... tienes la consola original; si no, Nintendo ha jugado bien sus cartas, aunque creo que el precio está por encima de lo que debería ser. Tener mayor autonomía y cruceta son otros de los aspectos que me han convencido con Nintendo Switch Lite; además, al mantener la resolución en un tamaño de pantalla menor, la nitidez es también más alta.

El problema es que Nintendo ha jugado con la terminología y ha llamado «Switch» a algo que no lo es del todo, como ya sucedió con 2DS en 3DS. Por eso, insisto: dejemos a un lado los nombres. Esto es la nueva consola portátil de Nintendo, una solución únicamente portátil dentro de la generación actual. Espero que no nos decepcione en calidad. ■

# ...la portátil que esperabas?

*Nintendo Switch Lite tiene otro público.*



J.**TEJERINA**
*Director*

**No** Desde luego que Nintendo Switch Lite no es la actualización que esperaba para Nintendo Switch. De hecho, diré que la presentación en sí me pareció un disparate desde el punto de vista publicitario. Ahí estaba el bueno de Koizumi presentándonos un modelo que, en definitiva, era **inferior a todo lo ya conocido**. Especial atención al momento en el que hace una comparativa con la Switch por todos conocida y —en todos los aspectos— se muestra como **un modelo inferior.**

Entiendo perfectamente que este modelo Lite está enfocado a la sustitución de las Nintendo 3DS y 2Ds de un sinfín de chavales que disfrutan llevando sus consolas a la escuela y se divierten con ellas en el tiempo de recreo. Entiendo muy bien que la intención de este modelo es **ampliar el parque de consolas de Nintendo Switch** entre el público más joven. Ese que también suma, pero que no es tan exigente con el *hardware* y —todo sea dicho— es también más descuidado con él. Sin lugar a dudas, muchos padres estarán contendos de dejar en manos de sus retoños un aparato que rondará los 200€ en lugar de los 320€ que cuesta el modelo principal.

Sin embargo, y más allá de eso, la respuesta a la pregunta es clara: **no es el modelo que yo esperaba**. Porque no soy yo quien necesita una consola de estas características. No soy, en absoluto, su público objetivo. Y Nintendo lo sabe.

La actualización que yo esperaba para Nintendo Switch debía venir con una **mayor resolución de pantalla**, una **mayor potencia de *hardware*** y **mejoras evidentes en el Wi-Fi** y la duración de la batería. No le pido más: pero tampoco le pido un modelo capado que renuncia al propio concepto de «Switch» de igual manera que 2DS rompía con el concepto de 3DS.

Nintendo Switch Lite **es una consola para los más jóvenes**. Un precio asequible, unas prestaciones limitadas y un gran potencial para ampliar un parque de consolas que nutrir con grandes cifras de ventas. Será un éxito, sin duda. Pero no, **no es la portátil que yo esperaba**.

Abriendo página...

# El rol de Gears 5 en el ecosistema de Xbox



**SERGIO C. GONZÁLEZ**

Sergio es colaborador habitual en nuestro podcast *GTM Restart*, además de un enorme conocedor de la actualidad del panorama. Además, ¡corrige la revista!

Fui muy claro al decir que necesitábamos inversión en nuestros estudios first party». Comentó Phil Spencer en *CNET* pocos días después de que tuviese lugar ese E3 2018 donde Microsoft hizo oficial la compra de media decena de estudios, que se incorporaban a lo que terminaría recibiendo el nombre de Xbox Game Studios. El ecosistema Xbox, como también suele acuñar el directivo. La importancia de *Gears 5* **en todo esto es fundamental**.

Y lo es porque Xbox One necesita despedirse en lo alto, culminando con al menos un título más que demuestre que no solo se está planteando un futuro apasionante en las oficinas de Redmond, sino que ahora, cuando en los foros ya se habla más de Scarlett y de la nueva generación, podamos empezar a vislumbrar de forma tangible que el futuro del videojuego también pasa por Xbox.

*Gears 5* tiene que salir bien; el usuario de la plataforma, que ha permanecido fiel en un lustro repleto de altos y bajos, merece recibir uno de esos títulos de los que a final de año se codeen por estar **entre los cinco mejores** del curso. Como lo hizo *Forza Horizon 4*, pero ahora con The Coalition dando un golpe sobre la mesa y demostrando que estaban equivocadosa quienes pensaban que tras la transición con Epic Games todo estaba perdido.

Hubo una imagen que me impactó mucho este pasado 9 de agosto. Fue solo una captura, pero había mucho más. Todo el equipo canadiense en sus oficinas, decenas de personas, para encabezar con el siguiente mensaje: «*Gears 5* has gone gold». El desarrollo había terminado. Tres años de trabajo donde tenían que poner el foco en dos elementos vertebradores para la saga: por un lado, el multijugador, cuya solución en la cuarta parte sigue jugándose a día de hoy; por otro, el modo campaña, que puede terminar siendo lo que marque la diferencia y constate la reciente afirmación de Spencer donde aseguraba que están trabajando en experiencias para un solo jugador.

Ha sido una de las debilidades de Xbox a lo largo de la generación: las historias. No se puede negar lo evidente: Sony ha construido un catálogo de videojuegos exclusivos *single player* para el recuerdo, con multitud de nombres, géneros y registros para contentar a una comunidad de **más de 100 millones de usuarios**. Además, son referentes en *marketing*; comunican su mensaje como pocas compañías del sector. Xbox One necesita también contar buenas historias no porque no las haya, sino porque su público las demanda, quiere más.

Y lo quiere de sus franquicias más importantes.

Ellos mismos nos están dando la razón en el momento en que han decidido publicar *Halo: Infinite* el día de lanzamiento de Project Scarlett, en Navidades de 2020. Sera ése el buque insignia de la marca para finales del próximo curso, con promesas en forma de «reinicio espiritual» y con una historia que pretender dejar descolocados a los fans. Pero ahora, ¿y ahora? En el momento presente es *Gears 5* el que juega ese papel de intermediario, sin pensar en Scarlett sino en el hoy. No recuerdo una sola entrega de *Gears of War* donde, a escasas semanas para el lanzamiento del título, apenas supiéramos nada del modo historia del juego. No dijeron nada en el E3, donde se centraron en la vertiente multijugador; lo harán en la Gamescom, que cuando leáis estas líneas ya se habrá mostrado todo con detalle. El mayor escenario del videojuego del año en Europa para profundizar en el modo campaña. Sí, quiero ilusionarme, porque en caso contrario no entendería **por qué han esperado a que el desarrollo esté de sobras terminado** para enseñar lo que nos contará el quinto episodio de este particular libro.

"Esta entrega tiene la responsabilidad de brillar en el single player"

Hablaba días atrás con un buen amigo sobre la importancia de la historia en la saga *Gears of War* y, no sin razón, él apuntaba que nunca fue nada extraordinario, que tampoco se estaba narrando un relato digno de las mejores ficciones. Es cierto. Mi apunte viene más en el mensaje que ha querido mandar The Coalition a quienes tienen al anterior protagonista entre sus referentes de la pasada generación. *Bury a friend*, escuchamos en el tráiler del E3 2019. Ese tema de Billie Eilish me hizo pensar muchas cosas, me hizo entender que se avecina un cambio que no solo se materializará en el rol que ocupará ahora **Kait como protagonista** de la saga, sino del papel que tiene que jugar ahora *Gears 5* en el catálogo de Xbox.

Esta entrega se sabe a sí misma conocedora de su responsabilidad no únicamente como referente en la vertiente multijugador, también en el componente *single player*. Que cuando estemos solos, conociendo qué ha pasado y qué va a suceder ahora con todos esos personajes tras el final de *Gears 4*, podamos comprender quién es en realidad Kait y qué papel va a jugar en el futuro de la franquicia.

Además, que *Gears 5* salga bien permitirá que tengamos más entregas de este calibre presupuestario en la siguiente generación y hablemos de una serie capaz de **haberse reinventado a sí misma** en más de una ocasión sin renunciar a sus valores jugables y narrativos. Un escenario repleto de paralelismos con la propia Xbox, que busca encontrar de nuevo su sitio al cimentar el presente de cara a un futuro donde el usuario, el jugador, parece ser una prioridad.

El rol del título es, por ello, equivalente al que tuvo la primera entrega de la saga. Allá por 2006 sirvió para llamar a las puertas y consolidar la idea de los disparos a través de coberturas; en 2016 lo hizo para avisar de que no había dicho su última palabra. Ahora, en 2019, tenemos un *Gears* convencido de querer escribir un nuevo relato, de servir de puente para permitir a The Coalition que continúen construyendo su propia historia con esta propiedad intelectual. Xbox, por su parte, quiere construir un ecosistema donde no falten géneros, franquicias ni estilos. Y, para ello, necesitan a un capitán, una saga emblema que se anticipe a Scarlett. **Ese capitán es *Gears 5*.**

BIG DADDY



R. DEL RÍO

Gran veterano del sector que se autodenomina «yayogamer» y padre de una futura videojugadora. Ha pasado por muchas de las cabeceras más importantes del panorama y rechaza de manera frontal el postureo que comienza a apoderarse del sector.

Yuji Horii nos da una lección de vida sin renunciar a la naturaleza del videojuego

# La madurez del videojuego y su formulación

*Dragon Quest Builders* 2 es, posiblemente, la mayor sorpresa que me he llevado este año. Puede que no tenga el buen hacer visual de *A Plague Tale: Innocence*, la narración a través del combate de *Sekiro: Shadows Die Twice* ni las pajas mentales kojimescas de *Death Stranding*, pero nada de esto importa. *Dragon Quest Builders 2* **es más videojuego que todos los mencionados,** y aún así, o gracias a ello, se las arregla para escribir un ensayo sobre la madurez, las relaciones y lo fatídico del paso del tiempo.

## Una lección de vida para todas las edades

Yuji Horii se las arregla para dar una lección de vida a través de un juego que es, a la vez, apto para todas las edades y no por ello menos maduro o divertido. **Decía Jorge Manrique que la vida son los ríos que van a acabar al mar** que es el morir. Algo que Antonio Machado traducía en ese «todo pasa y todo queda, pero lo nuestro es pasar, pasar haciendo caminos, caminos sobre la mar».

Y justo eso es lo que Yuji Horii nos ofrece en su juego: hacer caminos sobre la mar, los ríos, los desiertos y la estepa, mientras vemos cómo se hace realidad ese pasar y quedar. Por encima de toda la diversión, los chistes, las fiestas, los combates y la construcción, *Dragon Quest Builders 2* **habla de fatalidad**. Habla de despedidas, de amistad, de lealtad y de separación, y lo hace en un lenguaje a varios niveles que sirve tanto para los pequeños de la casa como para los adultos.

*Dragon Quest Builders 2* ofrece momentos amargos, acerbos, que te dejan **ese sabor a bilis de la impotencia** cuando comprendes lo que están contando algunos de sus personajes a lo largo de la, por lo demás, hilarante historia. Su guion digno de *Dr. Slump* y de esos momentos que podrían estar protagonizados por Arale sufre altibajos emocionales que invitan a un viaje en una montaña rusa en la que es difícil olvidar algunas situaciones dolorosas aunque haya que dejarlas atrás para avanzar.

## Sin renunciar a su naturaleza

Juegos que nos hablan de madurez, de evolución y muerte, hay muchos. Se me ocurren *A Plague Tale: Innocence*, *Brothers: a Tale of Two Sons*, *The Gardens Between*, *What Remains of Edith Finch*, y por supuesto, *Life is Strange* y la obra al completo de Hidetaka Miyazaki. Estoy seguro de que a ti se te ocurrirán otro buen puñado de títulos, pero todos tienen algo que los diferencia de la obra de Yuji Horii: su mensaje está destinado a



un público adulto y hacen que sus mecánicas giren, en mayor o menor medida, alrededor del mismo.

La gracia de *Dragon Quest Builders 2*, lo que me sorprende incluso tras haber jugado su episodio original, que ya apuntaba esta intención, es que **no renuncia a ser videojuego en su acepción más lúdica y de puro entretenimiento**. Yuji Horii se las arregla para ofrecer, por un lado, un mensaje que se alimenta en las primeras horas de un positivismo delicioso para luego resultar más contundente. Por otro, ofrece un juego tremendamente sólido y divertido que profundiza en sus mecánicas y se atreve a pulirlas obviando todo lo que no funciona o se vuelve engorroso con el tiempo.

Así, la parte más videojuego es sencillamente magistral. La forma en que ofrece su diversión, renunciando a limitaciones de espacio en el inventario e incluso permi-

*"Es, posiblemente, la mayor sorpresa de este año"*

tiéndonos acceder a suministros infinitos para disfrutar al máximo de su experiencia de juego tienen su equivalente en cómo gestiona el combate y **cómo nos permite delegar en nuestros compañeros a quienes nuestro héroe instruye, ayuda y finalmente inspira** con su mera presencia. Se consigue así un videojuego rápido, ligero, tremendamente divertido y amable que funciona a todos los niveles sin renunciar al ritmo narrativo de la historia y de la acción. A su vez, ofrece un mundo más profundo, más complejo, en La Isla del Despertar. Un mundo en el que podemos escribir nuestras propias reglas y dedicarnos, simplemente, a crear y jugar como hacíamos de niños con las piezas LEGO y los bloques de madera.

### El ritmo perfecto

Yuji Horii demuestra haber encontrado el ritmo perfecto que deberían tener todos los juegos de construcción. Tras ese *coitus interruptus* del primer episodio en el que todo nuestro trabajo se iba al garete cada dos por tres, en ***Dragon Quest Builders 2* Horii impone varias medidas para evitar la sensación de frustración**. Según avanzamos en el juego, los compañeros reconstruirán los estragos causados por los enemigos, se preocuparán de buscar materiales para las construcciones más desmesuradas e incluso construirán *motu proprio* algunas edificaciones y servicios tanto durante la misión como en La isla del Despertar.

De esta forma, al principio seremos responsables de todo lo que suceda a nuestro alrededor, teniendo que conseguir materiales, construir, conseguir alimentos, cultivar y combatir, eso sí, con la inestimable ayuda de Malroth. Poco a poco, sin embargo, las obligaciones irán desapareciendo según nuestros compañeros aprendan a cultivar, cocinar, recolectar, cosechar e incluso construir. **Por primera vez podemos decir que la recompensa por cavar no es una pala más grande**, lo que se traduce en un ritmo que se agiliza a cada paso que damos y logra eliminar el tedio de unas últimas horas que ganan en dinamismo.

Lo que se consigue al final es que todos los elementos vayan de la mano y sea el jugador quien decida qué contenido priorizar. **En su marcha al unísono, es la aventura la que marca el ritmo a través de una narración que usa todas las herramientas a su alcance.**

Desde el diálogo a las misiones, los mundos, los personajes y la propia aventura, para despertar distintas emociones en el jugador. El éxito de ser aceptados, el calor de la amistad, el dolor de la traición, la impotencia de no poder hacer nada ante algunos sucesos... Horii logra hilar todas estas emociones en un único mensaje, una lección de vida que llega a todos los públicos al margen de su edad, y lo consigue en el marco perfecto de un videojuego que merece ser jugado y disfrutado por todos. ■

**EL SUEÑO DEL CAZADOR**



**R. PINEDA**

Tiene un mono en el sótano, a veces «pilla sonda» y reconoce ser fanático de los juegos de terror y las habitaciones rojas. Todo en él es un augurio de desastre, pero le queremos así.

El realismo incoherente juega en contra de la diversión

# Irreal como la vida misma

El videojuego lleva mucho tiempo evolucionando con la intención de ofrecernos un nivel de realismo que hace apenas quince años no podíamos imaginar. Cada día son más los desarrolladores que ponen todo su empeño en recrear con todo lujo de detalles cualquier movimiento, facción o trámite que se precie. Hay casos en los que el resultado es fantástico y los jugadores se ven sumergidos en lo que pueden apreciar sus ojos; en lo que tienen en sus manos. Especialmente en títulos de simulación como la conducción o los deportes. También funciona muy bien en propuestas narrativas como las que caracterizan a Quantic Dream o The Chinese Room, entre otros. Sin embargo, hay muchos otros en los que **el exceso de realismo termina jugando en contra de la propia naturaleza del videojuego: la diversión**.

Entiendo que estas líneas pueden dar lugar a pensar que mi único fin no es otro que rajar de las cosas que no me gustan, de exponer todas mis manías. En parte, es probable que estéis en lo cierto. Porque no me gusta tener que pasar **el trámite de aparcar el Regalia de *Final Fantasy XV*** en el Embarcadero de Galdin una y mil veces a la hora de aceptar y entregar los numerosos encargos de Dino. Llego, me veo obligado a estacionar en un punto concreto y a caminar unos 200 metros hasta alcanzar mi objetivo. Entiendo que en la vida real uno debe ingeniárselas cada día para encontrar ese hueco de aparcamiento que aparece rozando el milagro en una zona muy transitada, pero **en un JRPG ni es realista ni es divertido**.

Tampoco entiendo que Noctis sea capaz de sobrevivir a una caída de doce metros sin sufrir un solo rasguño, pero que el juego me obligue a encontrar una escalera de mano por la que descender los escasos centímetros de altura que hay entre la barandilla y el suelo del puente al sur del Lago Vesper. ¿En qué quedamos? ¿Realismo a la carta en situaciones prefijadas? **No soporto que no me dejen saltar un escalón del tamaño de una silla** y sí lanzarme desde lo más alto de una colina. O se apuesta por el realismo o no, pero los intentos forzados en momentos puntuales no son más que un paripé capaz de arruinar la mejor de las experiencias.

Algo similar me sucede con algunos títulos de RockStar Games, compañía con la que mantengo una estrecha relación de amor y odio debido a ciertos elementos que suelen acabar rápidamente con mi paciencia. Me fascina el esfuerzo titánico por ofrecer al jugador un mundo extenso y rebosante



de vida, en el que los pequeños detalles marcan la diferencia y resulta complicado no dejarse llevar y sentir que estoy sumergido en él. Sin embargo, la cosa cambia cuando, por exigencias del guion, una misión se da por fallida en el preciso instante en que decido alejarme unos centímetros de una línea imaginaria. **Como diría José Mourinho, ¿por qué?** No es un elemento realista; es un engorro que nadie puede explicar.

*"El realismo incoherente arruina la mejor de las ideas"*

Soy un fiel defensor de que el videojuego, casi en su gran mayoría de exponentes siempre **ha estado, está y continuará estando ligado a la fantasía.** No me refiero a la inclusión de monstruos, hechizos o historias de cuentos de hadas, sino a la sensación que una persona puede experimentar a sus mandos. No importa si hablamos de *Call of Duty: Modern Warfare* o *Assassin's Creed: Odyssey*, entre otros; todos ellos están muy lejos de los movimientos y detalles propios de la vida real, a pesar de que son considerados productos de corte realista, en mayor o menor medida. Por eso triunfan. Porque gracias a ellos, un jugador puede recorrer un escenario matando enemigos en cuestión de segundos o saltar sobre los tejados de una ciudad con total solvencia sin preocuparse demasiado por fallar un disparo o calcular mal un salto. **En la vida real no sería posible**.

Si me preguntaran por un videojuego que apueste por el realismo sin hacer de la diversión un tedio, mi elegido sería *Kingdom Come: Deliverance*, ya que la obra de Warhorse Studios apuesta por el realismo sin caer en el error de distorsionar la línea que marca la fantasía. Si extrapolamos lo comentado un poco más arriba al RPG de Daniel Vávra, imaginad que el protagonista fuera capaz de recibir seis flechazos en el cuello sin temer por su vida, pero que, asimismo, se viera obligado a dar un rodeo al no poder cruzar un charco de cuatro centímetros de diámetro. No tendría sentido, ¿verdad? En el fondo, **es una cuestión de coherencia con la naturaleza del título**.

Sería fantástico que los desarrolladores continúen apostando por ofrecer todo tipo de experiencias, ya que la diversidad es muy importante y los gustos son como... los codos; cada uno tiene los suyos. Sin embargo, a nivel personal creo que muchas —la gran mayoría— de propuestas que presumen de realismo deberían ser mucho más sinceras consigo mismas. Si se apuesta por algo realista, hay que ser consecuente con la decisión y trabajar para que el producto se sienta como tal. Lo que no se puede hacer es tratar de fingirlo en varios aspectos determinados mientras el resto de elementos que conforman el conjunto se sitúan en otros derroteros completamente distintos. **Ser o no ser, esa es la cuestión**, que diría William Shakespeare. ■




3-6 OCTUBRE

EN FERIA DE MADRID

ENTRADAS DISPONIBLES EN

WWW.MADRIDGAMESWEEK.COM

WWW.GAME.ES

Y EN TODAS LAS TIENDAS GAME

ORGANIZAN






TUROK 2



# UN DOLOROSO ADIÓS

POR: **ROBERTO** PINEDA

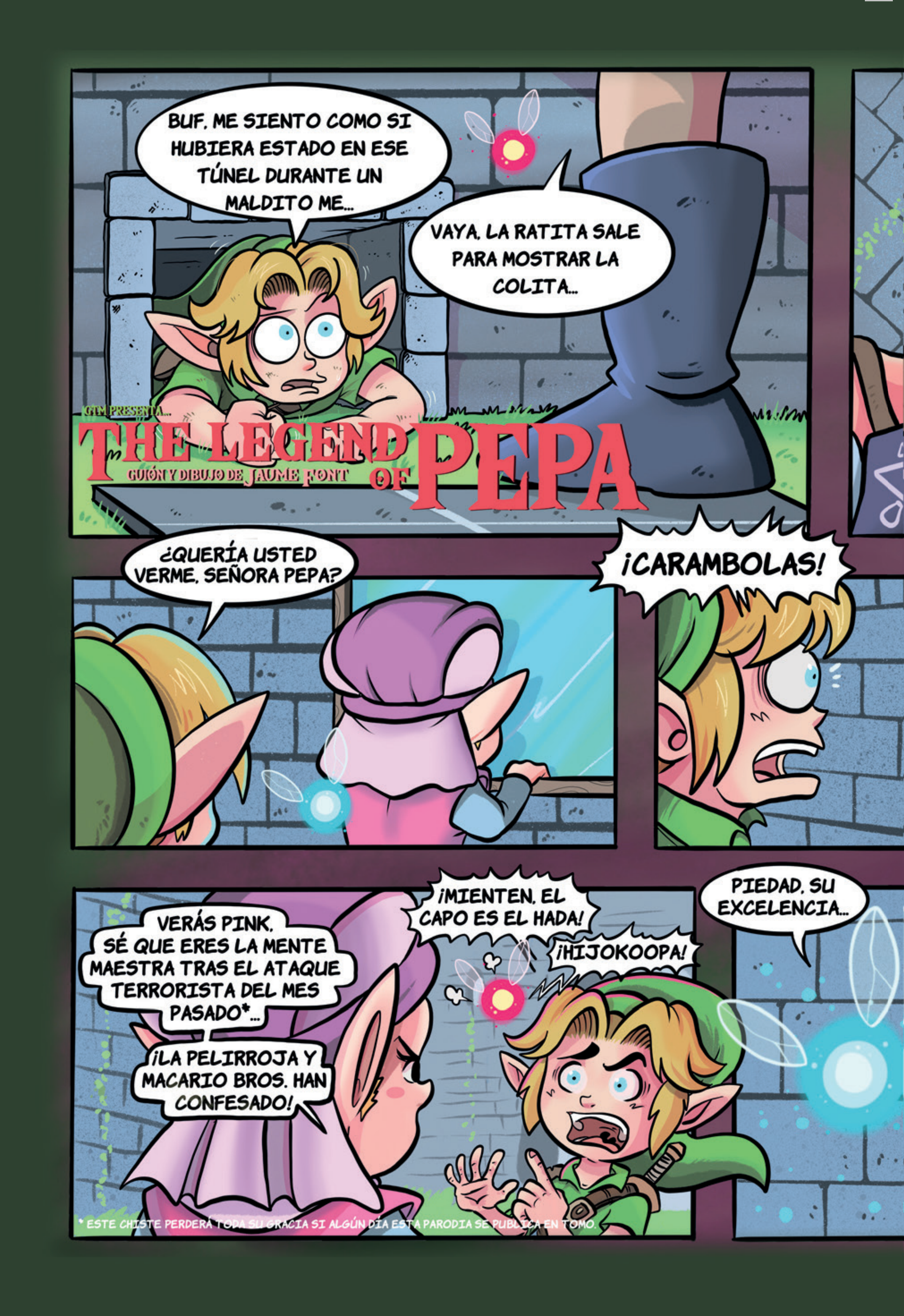
Después de hacer lo propio en diversas plataformas, *Turok 2: Seeds of Evil* acaba de llegar a Nintendo Switch gracias a Nightdive Studios. **Todo un clásico de la década de los 90.** Concretamente, de 1998, el considerado por muchos —entre los que me incluyo— mejor año de la historia del videojuego. *Metal Gear Solid*, *Half-Life*, *Resident Evil 2*, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, *MediEvil*... y la segunda entrega de la revolucionaria franquicia de Iguana Entertainment, o lo que es lo mismo, de la extinta **Acclaim**. Más que seguir jugando, servidor nunca ha dejado de hacerlo. Porque hay obras por las que no pasa el tiempo.

La combinación de disparos en primera persona y exploración de un extenso mundo es algo que actualmente vemos muy a menudo, pero hace veinte años no era, ni por asomo, algo tan común. A pesar de que fue el título original el que apostó por esta fórmula, *Turok 2: Seeds of Evil* se convirtió automáticamente en la joya de la corona de la franquicia. Diseño de niveles, inteligencia artificial, variedad de armas... **un título vanguardista** en todos y cada uno de sus aspectos, adelantado a su tiempo en alguno de ellos.

***Turok 2* siempre tendrá un hueco reservado en mi corazón**. Y es que Acclaim fue una de mis compañías favoritas y títulos como *Shadow Man*, *Re-Volt* o *Vexx* formaron parte de mi juventud. Lamentablemente, hace ya muchos años que sus seguidores asumimos que nunca volveremos a ver a esa iguana sobre un lienzo negro al encender nuestra consola. Aquel saurópsido anticipaba un talento descomunal. Un talento que se ha perdido para siempre. Por suerte, las cosas **nunca se olvidan mientras sean recordadas**, y qué mejor manera de hacerlo que asaltando una vez más la nave de Primagen con el Perfora-Cerebros listo para ser el rey de la fiesta.

Al igual que ha sucedido con otros videojuegos, el hecho de aterrizar en Nintendo Switch le sitúa ante una oportunidad fantástica para que aquellos que no tuvieron la oportunidad en su momento lo descubran. Porque **nunca es tarde para ponerse en perspectiva y apreciar la grandeza de un clásico atemporal**, de esos que no resulta nada fácil encasillar en un género determinado. Indios, dinosaurios, muertos vivientes y extraterrestres, ¿qué puede salir mal? ■

**Desarrolla**: Nightdive Studios · **Consola**: PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch · **Lanzamiento**: 9 de agosto de 2019


BUF, ME SIENTO COMO SI HUBIERA ESTADO EN ESE TÚNEL DURANTE UN MALDITO ME...
VAYA, LA RATITA SALE PARA MOSTRAR LA COLITA...
GTM PRESENTA...
THE LEGEND OF PEPA
GUIÓN Y DIBUJO DE JAUME FONT
¿QUERÍA USTED VERME, SEÑORA PEPA?
¡CARAMBOLAS!
VERÁS PINK, SÉ QUE ERES LA MENTE MAESTRA TRAS EL ATAQUE TERRORISTA DEL MES PASADO*...
¡LA PELIRROJA Y MACARIO BROS. HAN CONFESADO!
¡MIENTEN, EL CAPO ES EL HADA!
¡HIJOKOOPA!
PIEDAD, SU EXCELENCIA...
* ESTE CHISTE PERDERÁ TODA SU GRACIA SI ALGÚN DÍA ESTA PARODIA SE PUBLICA EN TOMO.

SEGUIDME...
...PEPA QUIERE VEROS
RAPIDITO, LA PRESIDENTA NO DESTACA POR SU PACIENCIA...
¿ES ÉSA DE AHÍ?
¿TENGO CARA DE SEÑORA, GILICUCOS?
SOY PEPA, PRIMERA DE MI NOMBRE Y GANADORA DE ELECCIONES
ÉL ES PINK EL FEO, QUEMADOR DE ÁRBOLES







¡CONTINÚA EL MES QUE VIENE!

# *¿Es la multiplataforma* ***el futuro de los videojuegos****?*

Como todos los meses, vamos a proponeros una cuestión y queremos saber vuestra opinión al respecto. En esta ocasión, queremos poner sobre la mesa **la posibilidad de que la exclusividad de los videojuegos acabe tal y como la conocemos ahora**. Tanto Microsoft como Sony ya han dado pasos adelante en lo que se refiere a dejar de tener títulos desarrollados solo para sus consolas (o su ecosistema). *Ori and the Blind Forest* llegará próximamente a Nintendo Switch y uno de los jefes de Sony ha dejado claro que, en el futuro, algunos de sus juegos exclusivos dejará de serlo. ¿Veremos realmente algunos juegos exclusivos **fuera de las consolas** para las que fueron desarrollados?

*«Técnicamente es complicado».*

***—Luis Hijarrubia*** *| Socio Gold #575*

**Técnicamente es más complicado.** Juegos punteros como los de Naughty Dog están hechos para explotar hasta el límite **un sistema concreto** y generalizar el desarrollo sería costoso. Desarrollar para que funcione con distintos procesadores, memorias, gráficas... Creo que son movimientos distintos. Nintendo solo se abre a móvil; Microsoft busca vender sus juegos y ofrecer Xbox como una forma más de jugarlos, y Sony busca que los desarrollos para VR **salgan más rentables** teniendo una base de usuarios mayor. No creo que sea hagan multiplataforma los grandes exclusivos, sino unos pocos y casi todo el catálogo VR.

*«Rotundamente no».*

***—Marcos Carballo*** *| Socio Black #27*

**Desde luego, para las dos partes:** ¿Qué habría sido del medio sin los grandes juegos exclusivos de las distintas compañías? ¿Habrían sido posibles los desarrollos de ***Final Fantasy VII***, ***Gran Turismo*** o ***Metal Gear Solid*** sin el apoyo de Sony? ¿ Y los de *Halo* o *Gears of War* sin tener a Microsoft detrás? Y no hablemos de los juegos exclusivos de Nintendo... **los grandes exclusivos son los que dotan de ese plus de calidad** a las consolas. La competencia entre ellas siempre es buena para el usuario.

*«Desde luego, para las dos partes».*

***—Jorge Mercado***
*Socio Gold #48*

**Desde luego, para las dos partes.** Para el consumidor debido a la diferencia de la economia de cada persona/familia, así como para el tipo de edad al que van dirigidos. Y también para el jugador «casual», que no posee de tiempo y/o necesidad de estar tan metido con aspectos tan tecnicos como los de montar un PC por ejemplo.

Y para las desarrolladoras. Para estudios pequeños/*indies* que les resulta mucho **más sencillo/económico programar en ciertas plataformas** que no tienen tantos recursos ni personal como los grandes estudios de turno. Y para las grandes empresas, **obligando a renovarse** compitiendo entre sí por dar la mejor experiencia por el mismo producto, no por comprar exclusivas a base de talonario «obligando» a bases de jugadores a elegir entre consolas y no videojuegos. Que **aquí lo que importa es el VIDEOJUEGO**, no dónde lo juegues.

«Mientras haya consolas grande, habrá exclusivos».

*—**Charlie Infante***
*Socio Gold #828*

**No, al menos mientras Sony, Microsoft y Nintendo sigan vendiendo hardware.** Uno de los motivos por los que comprar, en mi caso (al menos con PlayStation y Switch), son los exclusivos; juegos como *Horizon Zero Dawn*, *The Last of Us*, *Pokémon*, *Mario*, etc. **son por los que merecen comprar una consola**. Yo creo que, entre otras cosas, la calidad de una consola **se mide por su catálogo** de exclusivos. Si estuvieran disponibles en PC u en otra consola específica, moriría la magia de los exclusivos. Otra cosa es que el futuro de las consolas ya no sea tan evidente, y en mi opinión, pasan por las híbridas como Switch. En resumen: mientras haya consolas de las grandes, habrá exclusivos sin multiplataforma, y viceversa. El *streaming* podría acabar con todo ello fácilmente, pero **dudo que las grandes marcas «suelten» sus exclusivos** y el motivo por el que la gente (como yo) les compra.

**Creo que es el futuro.** Nos aproximamos a un momento donde las especificaciones de los videojuegos, las historias que nos quieren contar y todo lo que nos quieren hacer llegar, **supera una consola o plataforma en sí misma**. Creo firmemente que hemos dejado atrás la época de los exclusivos y que llegamos a la época **del videojuego en cualquier lugar**. Como usuarios, tenemos derecho a poder jugar nuestros títulos preferidos en la plataforma que queramos sin que ello nos suponga limitaciones y, viendo que entregas como *Destiny 2: Shadowkeep* van a llevar el tamaño de su juego a superar los 120GB, sin duda el futuro de Stadia y del *gaming* en la nube **es hacia donde vamos** ya que, bien llevado, que se eliminen las tediosas descargas, los límites de almacenamiento de nuestros dispositivos y las limitaciones de potencia de nuestras máquinas, puede ser **un paso hacia un futuro** muy prometedor.

«Es el futuro».

*—**Rafael Román***
*Socio Gold #283*

«Las exclusividades tienen cada vez menos sentido».

*—**Jesús A. Martínez** | Socio Gold #706*

**Las exclusividades cada vez tienen menos sentido,** porque los costes inherentes a la creación de videojuegos cada vez son más altos y los creadores necesitan poder comercializarlos en el mayor número de plataformas posible **para maximizar beneficios**. Eso, o recibir verdaderas «morteradas» por parte de Sony, Microsoft o Nintendo, dinero que, seguramente, **deben invertir en mejorar sus respectivos servicios** de juego online «completo», que, en mi opinión, es el futuro hacia el que camina la industria y cuyo **primer paso serio será Stadia**.

«En parte, sí».

*—**María V. Gil** | Socia Black #61*

**En parte sí, o al menos el juego cruzado.** Y en parte no, rotundamente no, ya que dudo mucho que Nintendo saque sus juegos para otra plataforma que no sea la suya. Quitando esas aventuras en móviles, **sería algo raro** de ver que el próximo *SSB* en todas las plataformas. Lo mismo que ver alguna entrega de *Gears* fuera de Microsoft y una de *Uncharted* fuera de Sony.

**No creo que todas las compañías saquen sus juegos multiplataforma**, hay que ir poco a poco… y el primer paso es el juego cruzado. A Sony le está costando bastante darlo en todos los juegos en los que puede darlo. Luego, con el tiempo, se verá si se unen las compañías y crean una única consola o no.

# GRACIAS POR TANTO

*Este sueño no sería posible sin el apoyo de todos los héroes que, mes a mes, nos premian con su apoyo.*

*A todos, de corazón, gracias por permitirnos soñar.*

## Socios Black

***Rodrigo Díez Villamuera***
***Roberto Cabo Moreta***
***Francisco J. Gil Macho***
***Félix Barrachina García***
***Javier Navarro Cano***
***Salvador Fernández Salido***
***Marco A. Fernández***
***Silvestre Montiano Morales***
***Jaume Mingot Buforn***
***Samuel Mena Costa***
***Santiago Souto González***
***Kenny J. Díaz Allca***
***Juan Lillo de la Fuente***
***Jorge Sánchez Hernández***
***José Á. González "Champunes"***
***Adrián González***
***Pau Damia Olle i bou***
***Adrián Torres Fernández***
***Carlos Martín García***
***Alberto Gamarra Pozón***
***Ramón José Rodríguez Heredia***
***Nazaret Nogueiro "Crunchy"***
***Ramiro Díez Villamuera***
***Ricardo Fernández Andrés***
***Iñaki Unanue***
***Iñaki Albizua Avelli***
***Miguel Paniagua Rubio***
***Marcos Carballo Ceballos***
***Javier Palacios Barriga***
***Israel Valderrama Quintana***
***James Phelan de Haro***
***Sergi Perucho***
***Alberto San Segundo Sierra***
***Mateu Gramunt Arbó***
***Rafael Rodríguez Concepción***
***Carmen Sánchez Matas***
***Miguel Cobo***
***Mario García Soto***
***Sergio de la Cruz***
***José Matías Arce Alcázar***
***Javier Ignacio Calvo Juan***
***José Antonio Marín López***
***Buru Aran***
***José Piqueres Torres***
***Daniel Serrano Ruiz***
***Jose Francisco Aranda***
***Juan Polo***
***Diego Giménez***
***Leo Tilie***
***Óscar Morcillo***
***Adrián Arbos***
***Kiara Simó Alemany***
***Joaquim Griñó***
***Alex Roncal***
***Ricardo Sierra Larrosa***
***Judit López***
***David Rubio Galán***
***Hector Nieto Carretero***
***Samir Ashley Djeebet***
***Roger Sellares Llobet***
***Miguel Losa Crenes***
***Maria Victoria Gil Gajete***
***Miguel Covarrubias Brassesco***
***Daniel Dominguez Alvaro***
***Mikel Entrena***
***Fernando Sánchez "Sckorpion"***
***Rubén Bellerín Banderas***
***Antonio Jesús Moreno Burgos***
***Cristina Méndez González***
***Daniel Garrido Marcos***
***Adrián Hernández García***
***Carlos José Vinuesa Álvarez***
***Félix Díez Cerdá***
***Carlos Peinado***
***Juan Andrés Hurtado de Mendoza***
***Jose Juan Cañete Gonzalez***
***Sergio Martínez Méndez***
***Jaime Revello Álvarez***
***Adrián Granados Moreno***
***Rafael Guerrero Reyes***
***Yoshua Garcia Mogensen***
***Pedro Aranda Fernández***
***Juan Camilo Aguilar***
***Ernesto Miguel Zamora***
***Álvaro Lleó Regot***
***Pepe Romero Sánchez***
***Óscar Calafate***
***Carlos Colome García***

## Socios Platinum

*Raimon Martínez Prats*
*Julio Sanz Rubio*
*Sergio Sampedro Maestro*
*David Ruiz Vallejo*
*Marc Sánchez Martínez*
*Dennis Cuesta Peña*
*Francisco Javier Saavedra Ramírez*
*Diego Cevallos*
*Philippe Chidoyan*
*David Oliva Tirado*
*Iván Marqués Marqués*
*Mª del Carmen Bellido Velázquez*
*Virginia Martínez Moya*
*Juan V. Herrera Ruiz*
*Antonio Mula Martínez*
*Sergio Bienzobas Cuenca*
*Mikel Thomen Pérez*
*Francisco J. García Utrera*
*Francisco García Manjavacas*
*Steven Castrillón Londoño*
*Jonatan López Monzó*
*Alonso Pérez*
*David Abelairas Lemos*
*Pedro Miranda Mendoza*
*Jonathan Rivas*
*Adrián Jiménez Salido*
*Manuel Hermida Ruido*
*Enric Llop Alonso*
*Alejandro García Rojo*
*Walter David*
*Albert Coch*
*Miguel Arán González*
*David Rodríguez Pérez*
*Jon Calonge*
*Sergio Serrano*
*Eugenio Miralles*
*Adolfo Fernández*
*David Da Silva Costa*
*Octavio Mercado*
*Cristo Hernández*
*Desireé Calle*
*David Villegas Silva*
*Idoia Suarez Muruamendiaraz*
*Anna - Victòria Teixido Torrus*
*Eva Farto Orozco*
*Diego Hernánez*
*Francisco Fresno Contreras*
*Francisco Frenso*
*Juan Manuel Villanueva*
*Galder Calleja*
*Javier Gonzalez Novillo*
*Francisco Zenón Martínez Guirado*
*Pablo Fornali Manzanas*
*José Pascual*
*David Canela Lagunas*
*Antonio Asorey*
*Aythami David Caraballo Arrocha*
*Juan José Dolz Marco*
*Luis Miguel García González*
*Eric Benedí*
*Ricardo Vacas Romera*
*Pablo Corrales*
*Héctor Alonso*
*Alejandro Ruvalcaba*
*Alba Esteban Sánchez*
*César García Pérez*
*David Almodóvar Mateos*
*Sergio Moreno*
*Juan Luis Miravalles*
*Gonzalo Balduvino*
*Kathrin Schlottbom*
*Jose Mejicanos*
*Elena María Aguilera*
*Julián Roncal*
*Samuel Oliver Ruiz*
*Ionatan Slivinski*
*Alberto Carrillo Pozo*
*Jorge H. Peyret*
*Lorenzo Antonio Martínez Calzado*
*Mariano Altable Anguita*
*Alejandro Martínez Lerones*
*José Antonio Álamo Martín*
*Joshua Ricardo Pérez Berrios*
*Eva Varela Miranda*
*José Miguel Matsuki*
*Jugatxi Apodaca Martínez*
*Juan Felipe Molina Benito*
*Antonio Huet Moyano*
*Eric Dote Sillero*
*José Manuel Díaz Rubio*
*David Yáñez Busto*
*Pablo Daniel del Socorro Plaza*
*Francisco Javier Gomez Flores*
*Lucas Silla*
*Héctor Cibanal Sánchez*
*Jacobo de la Torre Fernández*
*Santiago Martinis*
*Adrián Valcárcel Velazquez*
*Sergio De La Lama Álvarez*

## Socios Gold

Héctor López
Iván Ferreira
Rubén Fúnez
Adrián Hernández
Rafael Quintana
David Martínez
Alberto Vicente
Gaizka Iruretagoyena
Pablo Jiménez
Aranzazu Mateo
Valvanera Moreno
Óscar Villamuera
Iván Fernández
Jordan Bocanegra
Adrián Ortuño
Eduardo Mendoza
Borja Rodríguez
José Rosales
Juan Antonio Pérez
Alberto Castro
Albert Esteve
Pedro Herrero
Luis Moreno
David Maldonado
Adrian Trigo
Xavier Solé
María García
Roque M. Guillén
Luis Manuel Sánchez
Alejandro Cebrián
Patricia Bodelón
David Toledo
Jaime Calvo
Andrés Zamora
Eliezer Plasencia
Francisco Fernández
Luis I. Roche
Adrián Morillas
Óscar Bustos
Raúl Criado
Jesús Victorio del Casar
Sergi Mestres
Daniel Sánchez
David Salazar
Gabriel Pérez "El Tocu"
Jorge Mercado
Jairo González
Steven Jiménez
Guillermo Mena Juez
Andrew Lamas
Almudena Ortega
Hugo San Millán
Ismael Abad
Ismael Gutiérrez
Rubén Curiel
Francisco Atienza
Jordi Llop
Jorge G. Campos
Valentin Rodal
Eli López
Fanny Díez "Fu"
Víctor Flores Pérez
Eduardo Briales
Francisco López
Adrián Díaz
Daniel Moreno
Adrián Jiménez

Sergio Delgado
Javier Hernández
Aitor López
Manuel Buitrago
Mariano Esperanza
Carlos Coca
Daniel Navarro
Ángel San Millán
Humberto Guillén
Josep Frade
Arturo Sánchez
José F. Alonso
Borja Sánchez
David Quiles
Adrián Calvo
Raúl Manero
Anchelotti di Funcia
Germán Martínez
Antonio Requena
Javier Martínez
Adrián Ojeda
Borja Padilla
Felipe Rodríguez
Adrián Saura
Iván Piquero
Alfredo Bernabeu
Alberto Pérula
Miguel Ángel Jiménez
Daniel Villagrasa
Marc López
Marcos Guarde
Nacho Requena
José María Villalobos
Oriol Pardo
Fransesc Miró
Chibig Studio
Marçal Canals
Joaquín Relaño
Albert Mariné
Diego Valentín
Gema León
José C. Percho
David Martínez
Cristian Pregal
Evelyn Acosta
Antonio Ruiz
David Guarch
Ángel Martínez
Adrián Arriba
Ignacio J. Collado
Ana M. Peñas
Rubén Díaz
Pablo Toledo
Javier Larrea
Luis Bayo
Lucía S. Saez
Víctor Conesa
Mau Rodríguez
José García
Carlos Letran
Felipe Lemus
Samuel Miravet
Patrick Svensson
Pilar Carrasco
Cristian Reyes
Fernando M. Alonso
Ignacio Medina

Roque Lara
Luis J. Moreno
Luis Miguel Romero
Antonio Artigas
Gerardo J.González
Rubén Castro
Francisco M. Galindo
Asier Fernández
Rubén Pérez
Sergio Casado
Daniel Ramos
Rafael Rodríguez
Alba Paz
Aleix Roca
Rafael Castillo
Adrià Urbina
Jaime Guisasola
David Cia
Ramón Fontecha
Tregui
Daniel Retamero
Francisco Rodríguez
Juan A. Blaya
Enrique Evangelista
Javier Mínguez
Albert Marx
Javier Fraga
María Sánchez
Marco Cruz
Cristian Jiménez
Mikel Carpio
Ana de la Calle
Daniel Barriuso
Daniel Gálvez
Erik López
Carlos Morales
Jose David de la Rosa
Ana Martín
Francisco Benítez
Jesús Carretero
Antonio Valdenebro
Roger Larriba
José A. Vega
José M. López
Antonio Crespo
Juan Manuel Gómez
Francisco Lafont
Fernando Bernabeu
Miguel A. Rodríguez
Alejandro Altaber
Carmen Zúñiga
Tamara Prieto
Santiago García
David Juncà
Jorge Sánchez
Francisco J. Cervera
Cristian Legaza
Eusebio Villaverde

Pedro Ruiz
Pablo Ramos
Juan A. Lorente
Juan A. Lecina
Sergio Pera
Rafael Martin Morales
Rodrigo Peña
Jordi Roig

Iván Fernández
José C. Martínez
Vicent Mengual
Carlos Barba
Carlos Suárez
Sergi Paniagua
Alberto Cuerva
Albert Castejón
Xavier Gras
Carlos Fernández
Cristina Jiménez
Marco Blanco
Raquel Díaz
Manuel Sagra
Gabriel Piedra
José A. Manrique
Guillermo García
Víctor Gómez
Sebastián Vega
Carlos Hernández
Daniel J. Hernández
Manuel Castillo
Alfredo Lamana
Víctor López
MPGaming
Gemma Ara
Sir Jordi Escobar
José Carlos López
Manuel J. Pino
Juan J. Medina
Alfredo Crespo
Rafael Carmona
Denny Soto
Álex Moya
Juan Bernuz
José M. Muñoz
Andrés Guerrero
Vicenç Sanz
Francisco González
Alejandro Fernández
Alejandro Muniesa
Julián Blanco
Jose Pedro Micol
Carlos García Vázquez
Daniel García
Pablo Otero
David Delgado
Asier Hernández
Cristina Álvarez
Xavier Bacardi
Cristina Simón
Aarón Ramos
Pablo José Fernández
Belén Muñoz
Alejandro de la Fuente
Jordi Carrés
Salva Fernández
Daniel Varon
Nuria Taboas
Juan D. Ramírez
Guillermo Siliuto
Alexis Moevius
Daniel Sandoval
Alejandro Rodríguez
José Montes
Rafael Román
Daniel Durán

Iñigo Daniel Maroto
Antonio de la Torre
Alejandro Tejerina
Sergi Sin
Jonathan Sutil
Ruben Escura
Moisés Sánchez
Arán Castellà "La Llave"
José Carlos García
Adrián Buján
Guillermo Paredes
Endika Zuazo
Jesús Muñoz
Ernesto Martín
Xavi Vendrell
Francisco Patiño
Andrés Barja
Sofía Smaoui
Diego González
Mario Vadillo
Daniel Villaverde
Marcos Sánchez
Jesús Hormigo
David Luque
Virginia Guitiérrez
Alejandro Santolaria
Albert Pero
Antonio Limón
Zuhaitz Uli "Zutxo"
Diego Oubiña
Francho Calahorra
Jorge Bermúdez
Óscar Mataix
Juan C. Sánchez
Antonio Florentino
Carlos A. Rosendo
Alejandro Redondo
Carlos Fuentes
Jordi Torra
Iván D. Quiroz
Lidia E. Álvarez
Rubén Reche
Antonio J. Lozano
Álvaro Aguilar
Iván Torrijos
Urko Rivas
José M. Dana
Ricardo Arias
Ángel Colom
Diego Pérez
Marcelo Esteves
Laura J. Gómez
Álvaro M. Guiñón
Jesús Armario
Marcos Fernández
Darío Herrera
Roger Olier
Ricardo Guzmán
Santiago de Vicente
Elias Mouriño
Salvador Beato
Juan M. Luengo
Alejandro López
Alberto A. Sánchez
Ignacio de Miguel
Ismael Pérez
José Serrano

Cristian González
Joan Pons
Ismael López González
Álvaro Ventura
Pablo Lara
Ismael Cabanas
Miguel López
Adolfo Ingelmo
Beatriz Tirado
Mariano García
Antonio Sánchez
María Calvo
Daniel Ortiz
Javier Amat
Raúl Mulero
Daniel García
Albert Galán
Albert Llavona
Daniel Sánchez
Ferran Usart
Manuel Peña
Elena Guzmán
Jonathan Castillo
Alexandre L. Becerra
Arturo López
Benjamín del Valle
Ismael Madroñal
Attasat López
Joshua Rebollo
Carlos Molina
Gonzalo Sánchez
Innoarea Projects
Jaimes Lamas
Joshua Gasch
Antonio Guerrero
Adrián Marcelo
Manuel N. Sandino
David Reyes
Arturo González
Ana Zárate
Juan Encinar
Andrés Chacón
Clara E. Castaño
Dan Quesada
Pablo Soler
Miguel Jaume
Carlos Zamora
Igor Fernández
Juan A. Morante
Gabriel Ferreiro
Albert Manjon
Joaquim Navarro
Manuel Zamora
Joaquín Nieto
Jose Sanz
Andreu Soronellas
David Vargas
Alfredo J. Fajardo
Daniel Sánchez
Álvaro Valhondo
Sergio Tur
Antonio F. Hodas
Daniel Moreno
Adrián Gálvez
Antoni Mesquida
Iñigo Iturralde
Federico Alarcón

Santi Rodríguez
Sergio Martínez
Luis Brazo
Mario Rey
Adrián González
Pedro D. Fernández
Razvan Arato
Pablo Vázquez
Iván Torres
Víctor M. Fernández
Luis López
Javier Molina
Fran Artilles
Jesús Chaparro
Miguel A.Rodríguez
Javier Ruíz
Mario Urdiales
Ros M. Benito
Rocío Muñoz
Salvador López
Joan Masanes
Tatiana A. de Castro
Andrés Vázquez
Sergio Calvo
Ignacio de los Santos
Sandro Chinea
Gonzalo Valdivieso
Sergio González
Anaïs Galván
Jose M. Pérez
Alberto Sajeras
Ibrahim González
Cristina Almansa
Jose J. Gallego
Gema A. Zamorano
Ramón Fernández
Hector García
Christian A. Narvaez
Carlos Aramendía
Marién Cabrera
Manuel Carvajal
Carlos Hernández
Álvaro Sánchez
Juan C. García
David López
Juan Marcos
Daniel Gil
Adrián Lujan
Mario Díaz
Arkaitz Vicente
Carlos Forcada
Josue Maestro
Juan A. Barragán
Aitana Rama
Javier Matellanes
Ricardo Crespo
Jorge García Vega
Luis Rodríguez
Beatriz Sánchez
Adrián Maqueda
Montserrat Rafael
Susana Díaz
Francisco Sánchez
Alejandro Ramos
Amós D. Dionis
Alfredo Garrido
David Monterrubio
Antonio Acuña
Borja Fernández
Eduardo Rodríguez
Eric A. Piquer
Alejandro Outeiriño
Marc Vilajosana
Francisco J San Nicolás
Luis Yáñez
Alejandro Álvarez
Daniel Martín
José L. Pérez
Albert Martínez
Enrique Pastor
Jesús Rivera
David Santofimia
Xabier Linazasoro
Albert Montolio
Francisco J. Fernández
Diego Mellado
Francisco J. Antúnez
Eduardo González
Daniel Serrano
Juan Ocaña
Jose C. Nuñez
The Game Kitchen
Fernando J. Navarro
Antonio Rubio
Diego Novoa
Pablo Fernández Bravo
Plácido Torres
Pablo Alonso
Rubén Roca
Fermín Ruíz
Alexander Rodríguez
Alejandro Barrachina
Alberto Ramírez
Daniel J. Pérez
Rubén Sarmiento
David Fernández
David Collado
Juan C. Boutellier
Alberto Cano
Miguel Cuenca
Víctor González
Enrique Lagares
María Molinos
Rubén Díaz
Carlos J. Huidobro
Enrique Checa
Fermín Conejo
Alberto Bodero
Sonia Ruiz
Jordi Llopis
Francisco J. del Rosal
Sergio C. González
Ángel Griñán
Antonio Gallardo
Anabel Cubaró
Andrés Aguilar
Borja Zanón
Ramses Brumos
Arnau Molera
Javier Martínez
Rubén Pico
Javier del Oso
Jesús García
Ángel M. Montero
Omar A. Choy
Andrea Asensio
Manuel Romero
Antonio M. Chacón
Daniel Sellers
Cristo G. Bolaños
Alejandro de la Riva
Ibán Redondo
José M. Valera
Pablo de Manuel
Iván Zahinos
Julián J. Rodríguez
Noemí Martín
Juan Blanco
Daniel Fernández
Eloy Escrihuela
Javier Moreno
Sandalio J. González
Lucía Arranz
Jorge Iglesias
Carlos Fernández
José Serrano
José Rodríguez
Alejandro Olmedo
Antonio G. Yuste
Unai Beitia
Daniel Ortega
Roberto Arturo
Luis Albarrán
Manuel Gavilán
Javier Untoria
Miguel Á. Alfaro
Daniel Jiménez
Pablo S. Giorgi
Jose M. Galian
Alejandro Reinosa
Armando González
Roque Carrillo
Alfonso Lázaro
Julio A. Polanco
Luis Hervas
Samuel García
Hugo Fons
José V. Pardo
Daniel Pineda
Jesús López
Samuel Álvarez
Alejandro Belmar
Guillermo Roselló
Antonio Baeza
Manuel Yacobis
Diego García
Iván Román
Francisco L. Gutiérrez
David Martín
Javier Paniagua
Juan Escudero
Sergio Campos
Xende Rodríguez
Mikel González
Juan C. Suárez
Luis Alvar
Javier Valor
Rubén López
Josep Martínez
JanduSoft
Antonio M. Alarcón
Play It Foward Interactive
Luis Escalada
Sergio de la Calle
Eder Alonso
Juan A. Palavecino
David Modesto
JD Pérez
Manuel Díaz
Iyari D. García
Germán Torres
José F. Orellana
Juan G. Rebolo
MondoXbox
Pablo Garitano
Sergio Calzada
Jorge Cuairán
Juan Modino
Cristian del Toro
Gonzalo Sánchez
Sergio Salmerón
Alberto Llorca
Enric Segalà
Adrián Porcel
Manuel Girela
Ana I. Sánchez
Adrián Rangel
Lazaro di Tiore "Apolskis"
Rubén Romero
Francisco Navea
Marina Martínez
Noemí Fernández
Gonzalo Martín
Mario González
Saúl Martín
Jesús Abel
Juan M. Espárrago
Samuel González
Eduardo J. García
Fernando Morillo
Roberto Torres
Jose Manuel Camacho
Rosa Almazan Urbaneja
Josefa Riquelme
Miguel Castellanos
Daniel Pérez
Francisco B. Flores
Luis Alonso
Juan Montes
Jorge Ferrerirós
Ángel Pancorbo
Javier Rueda
Israel Ruiz
Basilio Hernández
Raúl Ureña
Daniel Segura
Marina de la Torre
Joaquín Serrano
Javier López
Alberto Martínez
Gorka Herrero
Francisco J. Romero
Albert A. Victoria
Julia Gil
Diego Riesgo
Álvaro Ugarte
Víctor A. Cantó
Juan Luis Milán
Hugo Sanjuán
Carlos Belmonte
Alejandro Gamir
Alejandro Jorques
Loli Carrasco
Alejandro Balbuena
Daniel García
Manuel F. Quesada
Gonzalo Fuente
Miguel Á. Escudero
Javier López
Víctor Martínez
Mariano Fernández
Víctor M. Zurro
Raúl Rubio-Munarriz
Maria J. Sagra
Juan A. Bandera
Felipe Piña
Marta Sigueros
Elena Galán
Guillermo Murillo
Ángel Fernández
Javier Marín
Arnau Baeta
José Domingo
Miguel Cogolludo "Cabe"
Cristina Verano
Óscar López
Luis A. Lloreda
Pablo Ariza
César Murillo
Raul Cano
Joel Casado
Silvia C. Díaz
Alberto Martín
Noelia Hidalgo
Sofía González
Julio Carmona
Daniel Valenzuela
Arturo Pérez
Israel Sánchez
Tony Rosón
Alberto Fuentes
Javier Marín
Pablo González
Victor Valle
Daniel Gómez
Gonzalo Bielsa
Carles Llusa
José Carlos Entrena
Antonio Jesús Fernández
Juan Carlos Pérez
Jaime Sánchez-Seco
Gerard Martí
Charlie Infante
Jose C. Ponce
Pedro Jose Atenza
Eric Bayona
Raúl García Bravo
José Flor
Iris Ruano
Ana Souto
Magnolia González
Raúl Ugarte
Antonio Cano
Víctor Castilla
Diego Bonilla
Carlos Ángel Aparicio
Daniel Moya
Iván Masedo
Héctor Hierro
Manuel Reyes
Francisco J. Sosa
Andrés del Barrio Pérez
Sergio Alonso
Raúl Calzada
Cristian Blanco
Pedro Aroca
Adrián Gómez
Ancor Ramos
Jordi Cebrián
Aitor Pastor
Óscar Aparicio
David Paz
Alvaro Gutierrez
Francisco Vila
Ángel Carrasco
Brais Vidal
Pablo Contreras
Rubén Acebal
Israel Calderón
Alexis López
Francisco José Cuesta
Adrián Hernández
Oriol Jiménez
Carlos Ramírez
Elena Asensio
Alejandro García
Sara Parra
Pedro Rosa
Álvaro Martínez
Óscar Costa
José Manuel Toledo
Ángel Villanueva
Kevin Rovira
Adrián Hernán
Juan Antonio López
Francisco Javier Salas
Adrián Fabregat
Alberto Alguacil
Eloi Puigferrer
Juan Vicente Carrio
Diego Ferreiro
Sergio Ferreira
Daniel Rodríguez
Juan Miguel Fuentes
Julio Cortés
Daniel Comeche
Ramón Domec
Iván González
Manuel Navas
Cristian Gerhardt
Rafael Rodríguez
Sergio Cristauro
Ignacio del Corral
Miguel Castro
Òscar Hernández
Angel Alvarez
Marcelo Cañero
Demetrio Muñoz
Francisco Aguilera
Santiago Garcia
Sergio Martín
Juan Palacios
Raúl de la Villa
Gonzalo Hernández
Wilfredo Bañares
Manuel Gil
Ricardo Núñez
José Martínez
Sergio Franco
Javier Alfredo Burillo
Darío Muñoz
Darío Villena
David Garcia-Arroyo
Albert Mercade
Isaac Álvarez
Ivan Alcazo
Antonio Rivas
Alfonso Ruíz


FENIX






WWW.GAMESTRIBUNE.COM

